ANO 4 Nº43 1997 R$ 5,00
BOOKMAKERS
MACMANIA
A ÚNICA REVISTA DE MACINTOSH DO BRASIL
ADELMO
Workshop Gráfico
Aprenda a usar: Painter, Photoshop e QuarkXPress
Exclusivo!
Quark 4.0
Resenhas:
Hotline, Print Artist, ClarisWorks 5
Becape: proteja seus arquivos
Vídeo Digital: efeitos especiais no seu Mac

Get Info

Editor: *Heinar Maracy*

Editores de Arte: *Tony de Marco & Mario AV*

Conselho Editorial: *Caio Barra Costa, Carlos Freitas, Carlos Muti Randolph, Jean Boëchat, Luciano Ramalho, Marco Fadiga, Marcos Smirkoff, Oswaldo Bueno, Ricardo Tannus, Valter Harasaki*

Gerência de Produção: *Egly Dejulio*

Gerência Comercial: *Francisco A. Zito*
Contato: *Eduardo Frederiksen*
Fone/fax (011) 253-0665 287-8078 284-6597

Gerência de Assinaturas: *Rodrigo Medeiros*
Fone/fax (011) 253-0665 287-8078 284-6597

Gerência Administrativa: *Clécia de Paula*

Fotógrafos: *Andréx, Hans Georg, João Quaresma, Ricardo Teles, Vladimir Fernandes*

Capa: *Adelmo*

Redatora: *Cristiane Mendonça*

Revisora: *Danae Stephan*

Colaboradores: *Adelmo, Ale Moraes, Carlos Witte, Carlos Ximenes, Claudia Tenório, David Drew Zingg, Douglas Fernandes, Everton Barbosa, Fargas, Irineu de Carli Junior, J. C. França, João Velho, Luciano Ramos, Luiz F. Dias, Néria Dejulio, Paulo Franqueira, Rainer Brockerhoff, Ricardo Cavallini, Ricardo Serpa, Silvia Richner, Vitória Muzi, Tom B.*

Fotolitos: *Paper Express*

Impressão: *Takano*

Distribuição exclusiva para o Brasil:
Fernando Chinaglia Distribuidora S.A.
Rua Teodoro da Silva, 577 – CEP 20560-000
Rio de Janeiro – RJ – Fone: (021) 575-7766

Find...

MACMANIA é uma publicação mensal da **Editora Bookmakers Ltda.**
Rua Chuí, 21 – Paraíso
CEP 04104-050 – São Paulo/SP

Mande suas cartas, sugestões, dicas, dúvidas e reclamações para os nossos emails:
editor@macmania.com.br
arte@macmania.com.br
marketing@macmania.com.br

A MACMANIA surfa na Internet pela **U-Net** *(0800-146070).*
MACMANIA na Web: www.macmania.com.br

Perdido no mundo Mac? FAXMANIA é a resposta! Ligue para (011) 816-0448 e disque os códigos:
50522 *para BBS*
50523 *para Livros sobre Mac*
50524 *para Lista de Revendas Apple*
50525 *para Cursos de Mac*

As Cartas Não Mentem

Corel no Mac

Recebemos a seguinte carta da Corel a respeito do desempenho do CorelDraw no Macintosh. Infelizmente ela não chegou a tempo de ser acrescentada à resenha feita na MACMANIA 41:
Existem algumas coisas que podem afetar a velocidade do CorelDraw no Mac:
1) Memória. O Draw precisa de uma quantidade razoável de memória real: 16 megas é o mínimo para rodá-lo (com a memória virtual ligada), mas 32 megas ou mais é melhor. Se o usuário possuir apenas 16 Mb e colocar uma quantidade muito grande de memória virtual (como 64 Mb), o Draw tentará utilizar toda a memória virtual, o que significa que ele irá acessar mais o disco.
Não há necessidade de alocar mais memória para o programa. O Draw começa a utilizar a memória do sistema quando exaure sua própria alocação de memória.
2) Velocidade da máquina. Se o usuário estiver utilizando um Performa da série 5200 ou um dos primeiros PowerBooks PowerPC (5300, 2300), o Draw pode ficar um tanto lento, mas não mais que outros programas ficariam nessas máquinas. Isso é resultado do design pobre desses equipamentos. Eles têm processadores lentos (603 de 75 ou 100 MHz), combinados com um bus de memória lento (32 bits em vez de 64 bits) e um baixo desempenho de vídeo. Não há muito o que fazer para acelerar o Draw nessas máquinas, além de talvez fazer a maior parte da edição no modo Wireframe em vez de Preview.
3) Flash Redraw. Estamos quase lançando um update para a versão 6.1 do Draw para o Mac. Uma das novidades do 6.1 será um cache de display off-screen. Isso vai fazer com que o redesenho de tela seja instantâneo quando paletes ou janelas forem movidas. Isso deve melhorar o efeito "flash" que ocorre no redesenho de tela em versões anteriores.

Eduardo Cordeiro
eduardoc@corel.ca

Qual o meu modem?

Possuo um Performa 6400/180 e tenho uma dúvida em relação a ele. Já li em várias revistas (inclusive na MACMANIA) que o modem interno do Performa é o GeoPort, porém o manual que veio no meu Mac é o do TelePort Platinum. No Control Panel "Modem", eu seleciono o TelePort e uso a Internet sem problemas. Afinal, qual o modem do meu Performa?

Marco Notari
fnotari@sti.com.br

O modem do 6400 é o TelePort Platinum de 28.800 bps. Ele não usa o GeoPort, como o 6360.

Quark x Mac OS 8

Lendo a última MACMANIA encontrei uma carta de um tal Luciano Caldeira com o título "Mac OS 8 não roda Quark!". É um problema de fácil solução e que, por "coincidência", só acontece no Brasil. É só abrir novamente o "Mac OS Setup Assistant", localizado dentro do folder Assistants. Na segunda tela, "Regional Preferences", basta selecionar "U.S." em vez de "Brazillian Portuguese". É isso que causa o problema no Quark. Basta então avançar por todos os passos e no fim selecionar "Go Ahead".

Daniel Kuhnen
VirtualDesign Studio

Se você está com a versão 3.32r5 do Quark e ela não funciona no Mac OS 8, tente essa dica.

Manda bronca!

Comprei um computador Macintosh Performa 6360, do fabricante Apple, no Extra Supermercados no dia 30/07/1997. Segundo a oferta, paguei R$ 1.599 pela máquina, com direito a 1 ano de garantia "no balcão". A partir daí começou minha via crucis.
A primeira máquina veio com defeito, de maneira que travava ao ser ligada, não dando oportunidade nem de ver a tela de abertura do sistema operacional.
Consegui trocar essa máquina no próprio Extra. A segunda máquina, infelizmente, passou da data em que o supermercado aceitava a troca (3 dias úteis) e foi parar na assistência técnica autorizada. Desde então não tenho tido possibilidade de utilizá-la. Já gastei R$ 120 em assistência técnica. Instalei memória RAM nova (R$ 260), pois, segundo uma das assistências, era problema de RAM. Não adiantou.
Depois passou a ser problema de hard disk, que foi pedido em São Paulo (na Apple) pela assistência técnica (MacHome), mas não foi enviado até o presente momento. (Vale dizer que minha empresa comprou um Gravador de CD em São Paulo no dia 12/11/97 e ele chegou no dia 13. O computador está na assistência técnica desde 11/11/97.)
O computador que eu comprei por R$ 1.599, hoje custa R$ 1.399. Esse prejuízo se eleva ao se somar meus gastos com transporte e os investimentos feitos para essa máquina (HD externo, Gravador de CD), e não estou podendo oferecer os produtos, tendo então um prejuízo operacional.
A situação atual é a seguinte: a Apple de São Paulo se exime da responsabilidade pela máquina e a transfere para o Extra, que por sua vez não quer nem saber.

Índice

Minha empresa fica com o prejuízo e a máquina imprestável.
Existe alguma solução para a minha empresa?
Estou tentando vender a carcaça do computador e o monitor para comprar um PC.
Gostaria de ver este email publicado na seção de cartas, esta é minha última esperança de obter um tratamento melhor na Apple ou no Extra.

Uk Araujo
Belo Horizonte - MG
magreb@cdlnet.com.br

Um dos objetivos desta seção é dar voz a quem se sentir lesado ao comprar um Mac. A solução é comprar um PC? Se você acredita que só existem pessoas honestas, competentes e gentis vendendo PC, pode ser. As empresas citadas nesta carta têm o direito de resposta a ser publicada na proxima edição.

Meu Mac tomou um banho!

Por amar demais a marca Apple, não posso deixar de relatar o que me aconteceu recentemente. Moro em Goiânia, sou engenheiro civil. Tenho dois Macintosh Performa 6200 no meu escritório. Os dois computadores ficam na mesma sala, no térreo do escritório.
A faxineira teve a infeficidade de descongelar uma geladeira no andar de cima, e para a minha infelicidade, a água descongelada caiu em cima de um dos Performa! Mais infeliz ainda foi o digitador, que resolveu ligá-lo molhado! Resultado: não funcionou mais.
Mandei o Performa para a revendedora de Goiânia e, para a minha surpresa, eles disseram que não podiam fazer esse tipo de conserto! Disseram-me para mandar para a distribuidora de Brasília.
Sem outra alternativa, levei o computador para Brasília e pedi para fazerem um orçamento. Para minha surpresa, novamente, me avisaram que eu teria que pagar R$ 40 pelo orçamento! Resolvi deixar do mesmo jeito.
Três dias depois, liguei atrás da resposta (prometeram me ligar em até dois dias). Disseram-me que a placa-mãe havia queimado e que a solução era trocá-la. Preço: R$ 1.400!
Avisei para não o consertarem e que passaria lá para pegá-lo. Por esse preço eu compro outro! Passei na revendedora em Brasília, peguei-o de volta (estragado!) e retornei para Goiânia.
Tamanho foi meu desespero que resolvi levá-lo a uma assistência técnica de PCs! (Não sei de onde eu tirei essa idéia!) Puxei a gaveta da placa mãe na frente dos técnicos (que nunca tinham visto um Macintosh na vida!) e esperei seus espantos passarem (ficaram fãs da gaveta!).
Peguntei se a placa do computador estava queimada. Analisaram na minha frente e disseram que o chip não estava queimado, que apenas os conectores estavam oxidados, impossibilitando passar energia. Perguntaram-me se eles podiam tentar limpar os conectores, me prevenindo que podiam ainda piorar a situação do computador, caso não desse certo. Aceitei o desafio, já que a placa, de acordo com os "especialistas" de Macintosh, estava perdida.
No outro dia, ligaram-me pedindo para levar o monitor e o teclado para fazer um teste. Fiquei aguardando do lado de fora da oficina. Minutos depois, me pediram para entrar na oficina. Quando entrei, fiquei emocionado! Ele estava funcionando!
Depois de esnobá-lo para os técnicos, mostrando como ligá-lo, desligá-lo, tirar o disquete e outras coisas (ficaram de boca aberta quando o drive cuspiu o disquete), paguei R$ 70 pelo conserto e o levei de volta para o meu escritório.

Manzi
Goiânia - GO
manzi@internetional.com.br

Mais uma história repleta de ação, emoção, tristeza e alegrias que só usuários de Mac enfrentam neste país.

Bomba do leitor

The file "" will be moved to the Trash because no desktop printer exists for this spool file.

OK

Lembro-me de que uma vez li em uma MACMANIA uma matéria com erros de Mac incompreensíveis e engraçadíssimos, quando não acontecem conosco!
Estou mandando, ainda que tardiamente, uma pequena colaboração.
Gisele Berto e Tomas Fischer: caieiras@apple.com.br

9500 ou 9600?

Possuo um Power Macintosh 7200, e como ele não permite o upgrade de processador, pretendo trocá-lo por um modelo de Power Macintosh 9500 ou 9600, usados.
A minha dúvida é a seguinte: além do gabinete, do drive de CD e da capacidade do HD, existe alguma diferença entre os modelos 9500 e 9600? Ou seja, todas as possibilidades de expansões e upgrade possíveis no modelo 9600 (processador, memória etc.) são possíveis no modelo 9500? Em caso negativo, quais as diferenças entre eles?

Fabricio Haruo Oka
haruo@base.com.br

A principal diferença entre os dois modelos é o chip, que nos 9600 de 300 MHz é da nova geração Mach 5.

Bug de memória

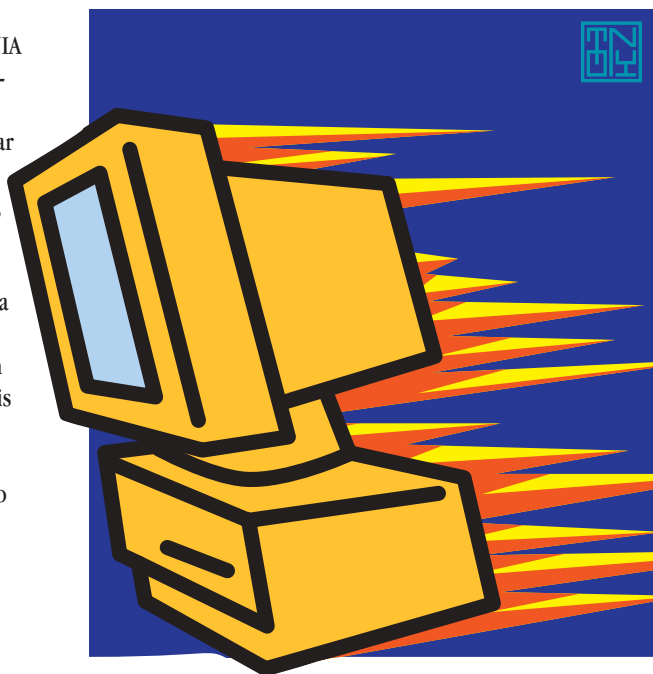
Em primeiro lugar, quero parabenizá-lo por este serviço de atendimento e esclarecimento aos usuários de Macs.
Fiz uma consulta há mais ou menos duas semanas, e fiquei surpreso com a rapidez e eficiência com que fui atendido.
Em segundo lugar, como não poderia deixar de ser, outra dúvida: trabalho com um Power Mac 7600/132 com 80 Mb de RAM. Por várias vezes uma quantidade considerável de RAM simplesmente desaparece, e a única maneira de recuperá-la é restartando a máquina.
Notei que na maioria da vezes isso ocorre quando entre os aplicativos que estou usando está o FreeHand 7. Gostaria de saber por que isso ocorre e se existe uma outra maneira de restabelecer a memória sem ter que ficar reinicializando a máquina, procedimento que nos faz perder um bocado de tempo, principalmente quando ele é muito curto.

Dalton Barone
dbaron@uol.com.br

Infelizmente, esse é um bug do Mac OS que só deve ser resolvido com a nova versão 8.1, prevista para ser lançada em dezembro.

Servidor G3 chega em janeiro

Novos modelos vêm com SCSI-3

Conforme prometido, os novos Macs G3 (MACMANIA 42) são apenas uma amostra do que está por vir.
Em janeiro a Apple deve lançar sua nova linha de servidores baseados na nova arquitetura, que irão substituir os atuais modelos.
As configurações não são nada modestas. Um modelo com chip G3 de 275 MHz virá com 128 Mb de memória RAM, dois discos Wide Ultra SCSI-3 de 4 gigas, CD-ROM 24x, Fast Ethernet e três drives de disco rígido, com preço na faixa de US$ 6.600 (EUA).
Um modelo um pouco mais modesto também deverá ser lançado, com chip G3 de 233 MHz. Custando US$ 4.500, a máquina virá com 64 Mb de RAM e apenas um disco Wide Ultra SCSI-3 de 4 gigas, além de CD-ROM de 24x e Fast Ethernet.
Ambas as máquinas virão com o AppleShare IP 5.0, além de trazer drivers de Ethernet otimizados para o chip G3, para tornar essas máquinas concorrentes duros para PCs rodando NT.
E a coisa não pára por aí. Em março será lançada a linha high-end da família G3, com máquinas chegando a 300 MHz. Com o codinome Power Express, os novos Macs high-end deverão dar origem a uma nova linha de servidores.

Newton 2100

O Newton MessagePad 2100 se parece com o seu antecessor, o MessagePad 2000. A principal diferença são seus 3 Mb de RAM a mais, totalizando 4 Mb, muito úteis para o usuário manter vários programas abertos. Embora o Newton 2100 seja o PDA mais poderoso do mercado, ele não traz nenhuma grande inovação.
Nos EUA, proprietários de Newtons 2000 poderão fazer upgrade, enviando o seu MessagePad para que a Apple faça um upgrade de memória e instale o novo software e outras coisas, pagando US$ 99. A Apple Brasil não tem uma posição a respeito desse upgrade no Brasil.
Newton: www.newton.apple.com

150.000 clip arts para entupir o HD

Se você é um profissional de editoração eletrônica ou possui uma agência de publicidade e tem dificuldade em encontrar imagens para utilizar em seus trabalhos, não precisa mais reclamar.
A Tomorrow trouxe para o Brasil o Masterclips 150.000 só para Mac. São 28 CDs que reúnem uma coleção inacreditável de imagens catalogadas: 101.000 clip arts de alta qualidade, divididos em 180 categorias, 47.000 fotos, 2.000 fontes TrueType com mais de 300 tipos de letras.
É ideal para execução de jornais, house organs, banners, cartões, panfletos e qualquer trabalho que necessite de fotos ou desenhos.
IMSI: www.imsisoft.com
Tomorrow: 0800-140400 **Preço:** R$ 160

Grandes fotolitos

Até bem pouco tempo atrás, retícula estocástica era um recurso caro utilizado somente em edições luxuosas, como livros de fotografia. Agora ela já está ficando ao alcance de todos. O bureau Paper Express acaba de adquirir uma imagesetter Magnum, da Purup Express. Esse equipamento permite, entre outras coisas, produzir fotolitos inteiros no formato de 82 x 118 cm, sem emendas. A Magnum também possibilita o uso de retícula estocástica, dando mais vida e cores para as imagens e, principalmente, eliminando defeitos de impressão como o moiré.
Paper Express Imaging Center
www.paperexpress.com.br
Tel.: (011) 214-4474

MiniCad ganha torneio

Anualmente nos Estados Unidos acontece um evento que se chama Architectural CAD Shoot-Out. Trata-se de uma competição que reúne equipes de profissionais representando diferentes softwares CAD para arquitetura. O objetivo da competição é realizar um projeto arquitetônico real em apenas três horas. As equipes têm que entregar plantas, elevações, cortes, 12 perspectivas de animações etc.
O vencedor do Architectural CAD Shoot-Out este ano foi o MiniCAD, que competiu com softwares consagrados como o ARRIS, ArchiCAD, Microstation, entre outros. Agora vem a surpresa: o Auto-Architect (SoftDesk) para AutoCAD R14, o software CAD mais usado no Brasil para arquitetura, ficou em último colocado.

Intuit lança Quicken 98

A Intuit anunciou a disponibilidade do Quicken Deluxe 98 e Quicken Basic 98 para Macintosh e Windows. A grande novidade é o QuickEntry, um componente separado do Quicken Deluxe que deve facilitar a rotina de entrada de gastos diários.
A versão Deluxe custa US$ 59.98 e tem desconto de US$ 20 para quem fizer upgrade. A versão Basic custa US$ 39.95.
A nova versão requer no mínimo um Macintosh 68030 rodando System 7.1 com 12 Mb de RAM (16 Mb com Mac OS 8), 45 Mb de espaço em disco, monitor colorido e um drive de CD-ROM. Aparentemente os usuários de Mac Quicken não poderão ter acesso a algumas capacidades de comunicação via Internet, como a versão para Windows.
Intuit: www.intuit.com

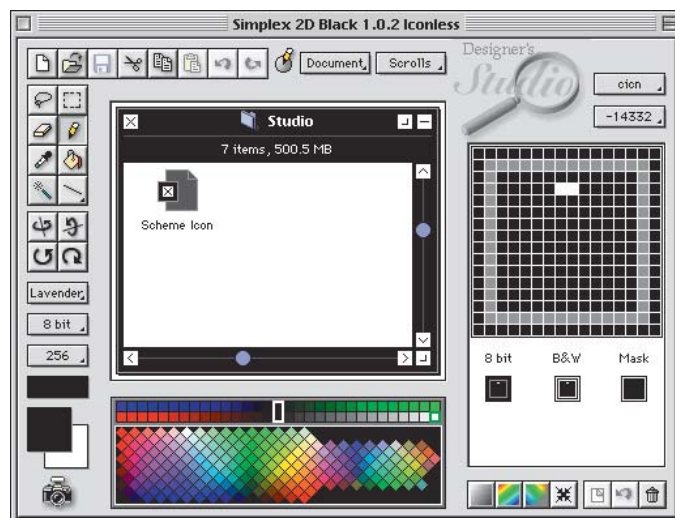
Faça sua interface

Kaleidoscope ganha editor WYSIWYG

Para que esperar o Mac OS 9 com sua interface customizável? Você pode mudar totalmente a cara do seu Mac utilizando o Kaleidoscope (www.kaleidoscope.net), control panel distribuído pela Kagi Software, que permite alterar a cor e a forma de barras de menu, botões, janelas e ícones de pastas e documentos.

Na Internet existem centenas de "esquemas" de Kaleidoscope prontos para serem baixados no site www.kaleidoscope.net/schemes, mas até agora só os cobras em ResEdit conseguiam fazer os seus.

Mas eis que surge o D'Studio, um editor visual de esquemas de Kaleidoscope que torna esse trabalho muito mais fácil. Com ferramentas de pintura bastante sofisticadas, ele permite que você crie seu próprio esquema do zero ou modifique um já existente.

D'Studio: www.akamaidesign.com

Agora ficou fácil fazer seu próprio esquema de Kaleidoscope

A hora e a vez dos macmaníacos

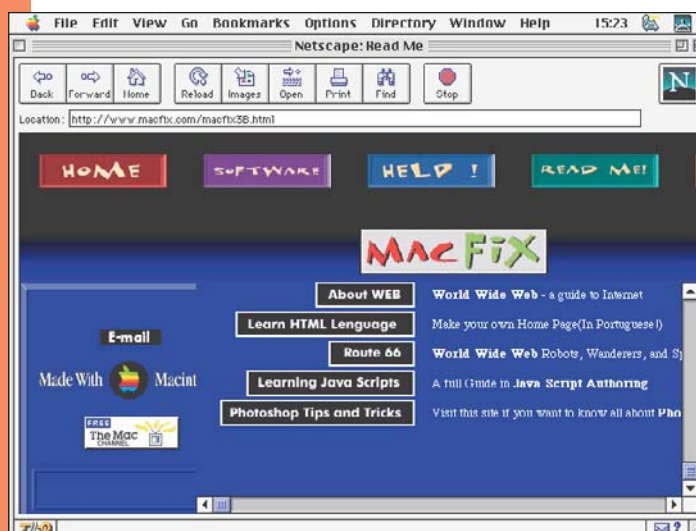
Se você não tem tempo para se perder on-line em busca de atualizações para o seu Mac, não se desepere. Com mais de 200 milhões de páginas na Internet, fica cada vez mais difícil localizar a página desejada.

Foi pensando nisso que foi criado o site Macfix, destinado aos profissionais macmaníacos que precisam facilitar suas buscas on-line.

Macfix é um site voltado para usuários profissionais de Mac, agências de publicidade e editoras. Informações sobre updates de programas, downloads de extensões, clip arts e dicas, tudo em português, inglês ou espanhol.

Você também pode obter informações mais específicas e updates via email, associando-se ao Macfix Club e pagando uma taxa mensal de R$ 30.

Macfix: www.macfix.com

email: macfix@macfix.com

Um bom site para usuários profissionais de Mac

Seu Mac está com problemas? Ligue já!

Consultor	Serviços para Pessoa Física	Serviços para Pessoa Jurídica
Alexandre Moraes	Problemas de sistema operacional em geral, dicas, aulas de Mac OS, Quark, Photoshop etc.	Instala softwares, otimiza máquinas.
Bernadus e Flávio A. Costa	Treinamento em equipamentos, programas gráficos e instalação de software e hardware.	Cursos e treinamento, instalação de softwares e periféricos.
Irineu de Carli Junior	Aulas particulares de ClarisWorks, Mac OS e suporte técnico.	Treinamento, manutenção em rede, suporte técnico etc.
Norman Seraidarian	Assessoria técnica (hardware) e dicas de compras.	Treinamento, problemas de sistema e assessoria técnica.
Celso Alonso	Suporte técnico e instalação de software e hardware.	Suporte e assessoria técnica.
Rogério Daniel Bondance	Trabalha principalmente com softwares, problemas de sistema, cursos de Quark, Photoshop, FreeHand, Illustrator etc.	Não atende.
Walter S. Neves Júnior	Não atende.	Problemas de sistema operacional, instalação de softwares e treinamento de Mac OS.
José Carlos Trajano	Assessoria ligada a sistema operacional e manutenção em geral.	Não atende.
Daniel Frota	Suporte técnico, indicação de compra de softwares e periféricos.	Assessoria técnica e indicação de compras.
J. C. França	Não atende.	Desenvolve projetos ligados a imagem digital e conteúdo na Internet.
Paulo Catunda	Desde configuração até suporte técnico.	Instalação de softwares, indicação de fornecedores, adaptação do Mac etc.
Ricardo Cavallini	Não atende.	Treinamento de computação gráfica em geral, projetos de rede e consultoria técnica.
Francisco Fuller (Chico)	Suporte técnico e operacional, orientação de como utilizar o programa.	Planejamento de rede, compra de equipamentos, computação gráfica e multimídia.
Paulo Franqueira (Paulinho)	Não atende.	Consultoria e suporte técnico, produção editorial e finalização gráfica.
Roberto Conti	Instalação de equipamentos e softwares.	Escolha e instalação e rede, servidores, desenvovimento de banco de dados em FileMaker 3 e 4 e soluções para bombas.
Elias Junior Minasi	Aulas particulares sobre o uso de softwares e configuração de máquinas.	Desde projetos para instalação a configurações diversas.
Manuel Canté	Definição de sistema e suporte técnico.	Conexão de sistemas em redes múltiplas.
Rubem Amorese	Manutenção lógica das máquinas (instalação de periféricos e softwares).	Manutenção lógica das máquinas (instalação de periféricos e softwares).
Fernando Tavares	DTP, softwares e sistema operacional.	Desenvolvimento de banco de dados em FileMaker Pro.
Rainer Brockerhoff	Programação de Mac, Internet etc.	Intranet, sistemas embutidos para controle médico e industrial, FirstClass.
John Robert P. Davidson	Manutenção de software de sistema.	Conexão em rede (Intra/Internet).
Ernesto Herrmann	Instalação e configuração de softwares e periféricos.	Instalação e configuração de softwares e periféricos.
Nivaldo Foresti	Não atende.	Avaliação da informática da empresa, diagnóstico de problemas, rede e Internet.
Alexandre Fontoura	Configuração e instalação de periféricos, upgrades de softwares e instalações de hardware em geral.	Alem dos serviços prestados para Pessoa Física, recuperação de dados no HD e passar Norton.
Edgar Key Takakura	Configuração e instalação de softwares e periféricos.	Conectividade, redes, instalação de aplicativos e soluções para bombas.
Mario Jorge Passos	Assessoria na escolha e compra de hardware e software e suporte técnico.	Suporte na instalação, implementação de redes, configuração de servidores de arquivos etc.
Carlos de Avelar Portela	Análise de sistema e manutenção de hardware.	Instalação e checagem de hardware, planejamento, instalação e manutenção de redes.

Se você já testou todos as Simpatips que leu na MACMANIA, mas seu computador não dá sinal de vida ou você não consegue operá-lo, procure um consultor. Veja aqui uma lista com preços e os serviços prestados.

Preço	Cursos	Telefones	Cidade/Estado	Email
Pessoa Física: R$ 150 Pessoa Jurídica R$ 300	•	•	São Paulo/SP	alemac@alemoraes.com.br
Pessoa Física: R$ 65/h Pessoa Jurídica: R$ 65/h	Pacotes com 3 horas de curso: R$ 65/h	3021-4133/3021-4166 3021-4177	São Paulo/SP	sirius@mailmac.macbbs.com.br
Pessoa Física: R$ 60-70/h Pessoa Jurídica: R$ 70-100/h	•	872-6916	São Paulo/SP	IrineuJunior@caps.com.br
Pessoa Física: R$ 60/h Pessoa Jurídica: R$ 60-80/h	Em SP: R$ 600-700 (20 horas/10 pessoas), fora de SP: R$ 500 (8 horas/5 pessoas)	263-5451	São Paulo/SP	Norman_Seraidarian@caps.com.br nsdesign@uol.com.br
Pessoa Física: R$ 80-100 Pessoa Jurídica: R$ 80-100	•	822-0022 cod. 2626	São Paulo/SP	dtp@uol.com.br
R$ 200 (4-5 horas de serviço) R$ 30-40 (30 minutos).	Não forneceu preços.	886-0315/886-0312	São Paulo/SP	•
R$ 50 (por 2 horas)	R$ 50 (por 2 horas)	(027) 227-7180	Vitória/ES	wsiquara@interlink.com.br
R$ 60/h	•	(035) 332-5642	São Lourenço/MG	trajano@pobox.com
Pessoa Física: R$ 50/h Pessoa Jurídica: R$ 60-80/h	•	62-8316/934-8052	São Paulo/SP	danfrota@zggrey.com
R$ 100/h	•	262-4003	São Paulo/SP	usina.de.imagem@pobox.com
Pessoa Física: R$ 70/h Pessoa Jurídica: R$ 80/h	Pessoa Física: R$ 50/aula Pessoa Jurídica: R$ 115/h	822-0022 cod. 21125	São Paulo/SP	catunda@ibm.net
R$150 a visita mais R$ 120/h.	R$ 120/h (independente do número de pessoas)	934-0358	São Paulo/SP	cava@uol.com.br
Pessoa Física: R$ 60/h Pessoa Jurídica: R$ 100/h	Preço de mercado.	887-7722 cod. 45329	São Paulo/SP	chico@earthling.net
R$ 80-100/h	R$ 60-90/h (independente do número de pessoas)	253-4545 cod. 1384 934-5596	São Paulo/SP	paulinh2@uol.com
Pessoa Física: R$ 60/h Pessoa Jurídica: R$ 60/h	Valor a combinar.	253-4545 cod. 7183 205-9474	São Paulo/SP	rconti@nvc.com.br
Pessoa Física: R$ 40/h Pessoa Jurídica: R$ 40/h	Pessoa Física e Jurídica: R$ 35/h	(061) 349-8626	Brasília/DF	minasi@solar.com.br
Não forneceu preços.	R$ 70 (2 primeiras horas) e R$ 50 (as demais)	•	São Paulo/SP	ddm@ddm.com.br duodata@dialdata.com.br
Pessoa Física e Jurídica: R$ 60/h	Não forneceu preços.	(061) 272-3671	Brasília/DF	rubem@solar.com.br
Pessoa Física e Jurídica: R$ 15-25/h	Multimídia: R$ 600 e DTP: R$ 500 (30 h) Database: R$ 300 e Strata: R$ 300 (20 h)	(031) 225-8056	Belo Horizonte/MG	locco@pop.metalink.com.br
Pessoa Física e Jurídica: R$ 100-120/h	•	(031) 373-1001	Belo Horizonte/MG	rainer@ez-bh.com.br
R$ 120/h e R$ 50/h (somente para assinantes MacBBS)	•	253-4545 cod. 2470	São Paulo/SP	johnsons@mailmac.macbbs.com.br
Pessoa Física e Jurídica: R$ 50-100/h	R$ 70/h	852-0629	São Paulo/SP	discipulos@yogsothoth.com.br yog@mailmac.macbbs.com.br
R$ 100/h	Não forneceu preços.	253-4545 cod. 1226	São Paulo/SP	niva@embratel.net.br
Pessoa Física: R$ 50/h Pessoa Jurídica: R$ 75	Pessoa Física: R$ 50/h. Jurídica: Quark, FreeHand ou Photoshop R$ 300, e Mac OS R$ 120	(092) 982-5899	Manaus/AM	•
Pessoa Física e Jurídica: R$ 100/h	•	846-7410 277-1215 cod. 263484	São Paulo/SP	guru@uol.com.br
Preços sob consulta.	Não forneceu preços.	(021) 589-4412 532-0770 cod. 5009301	Rio de Janeiro/RJ	mjpassos@rio.com.br
Pessoa Física: R$ 40/h Pessoa Jurídica: R$ 40/h	•	3675-0615	São Paulo/SP	zoltan@mailmac.macbbs.com.br

Botando a

Atendendo a pedidos, decidimos fazer nesta edição um workshop especial semelhante ao que foi publicado na MACMANIA 39 (se você não tem esse número, ligue para nós), com dicas de nossa equipe de colaboradores artistas gráficos.

Para começar, um passo-a-passo de como utilizar o Painter, elaborado por Adelmo, um dos ilustradores anônimos mais conhecidos do Brasil (é ele quem faz aqueles desenhos das bandejas do McDonald's). Adelmo é um dos poucos ilustradores brasileiros que fazem seus desenhos diretamente no Mac, desde o rascunho até os retoques finais. Para isso ele utiliza o Painter, programa muito poderoso, mas cheio de truques e macetes.

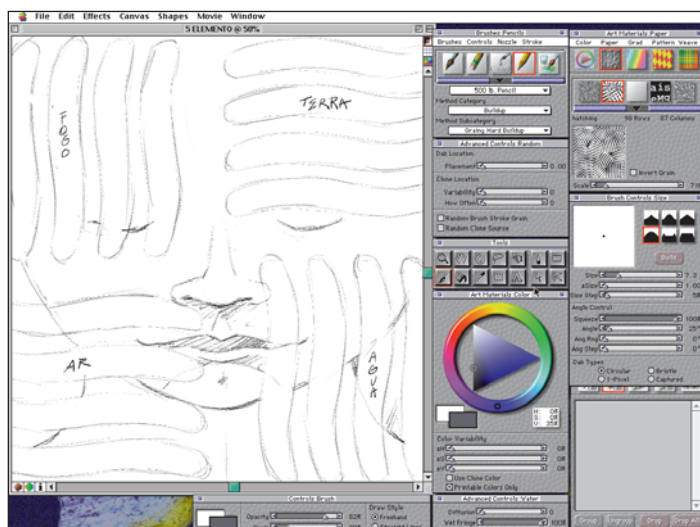
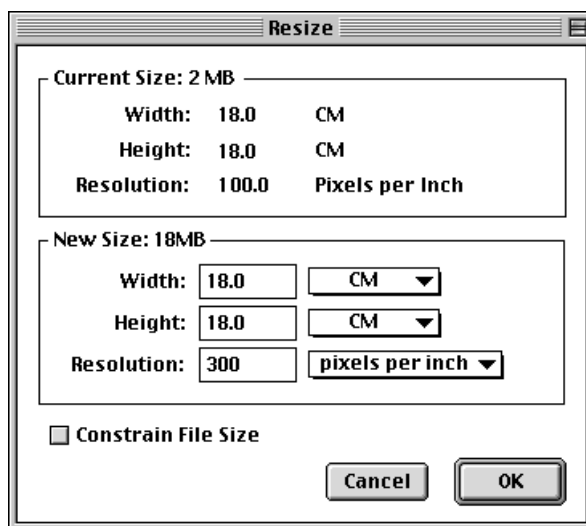
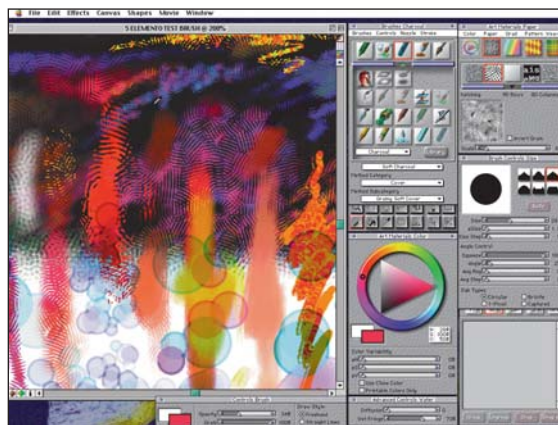
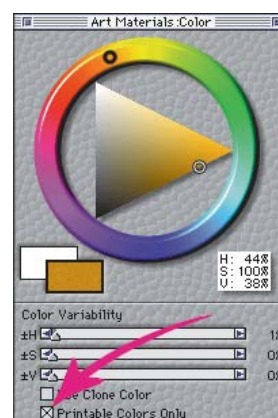
Para completar, nossos editores de arte compartilham seu vasto conhecimento acumulado ao longo de décadas frente ao Mac. Mario AV ensina como transformar fotos velhas e ensebadas em algo publicável e Tony de Marco dá uma dica baba para quem está começando a mexer com o poderoso QuarkXPress.

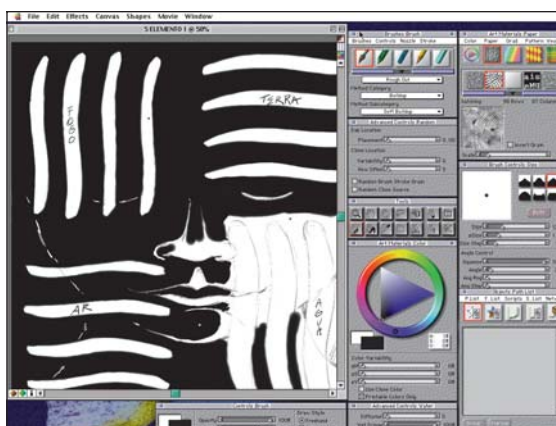
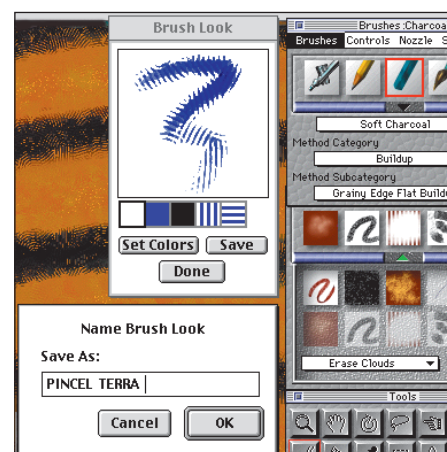
Agora é só botar a mão no mouse e seguir a bolinha.

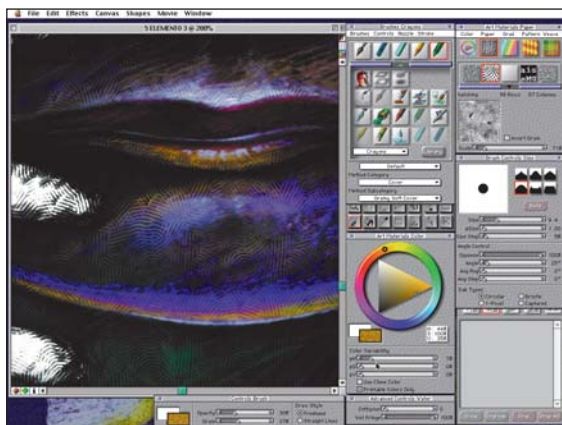
mão na massa 2

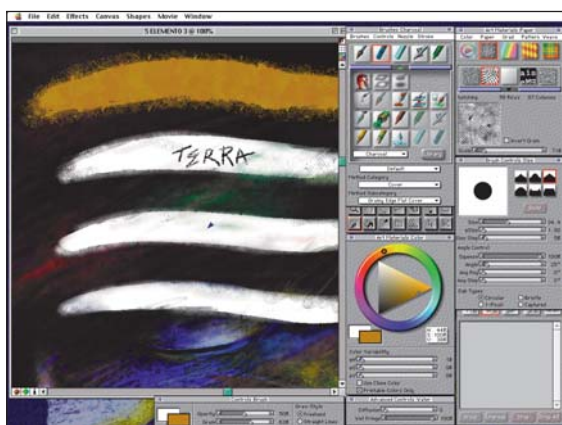
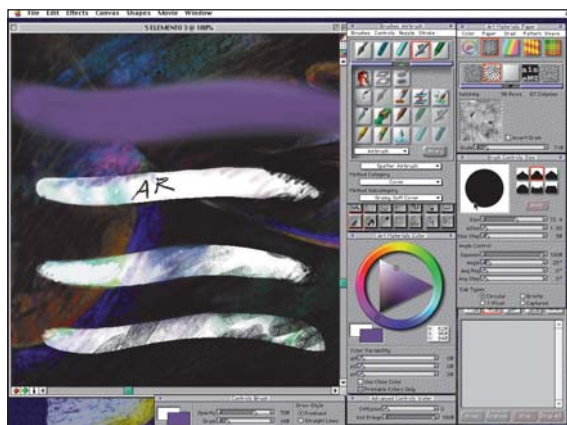
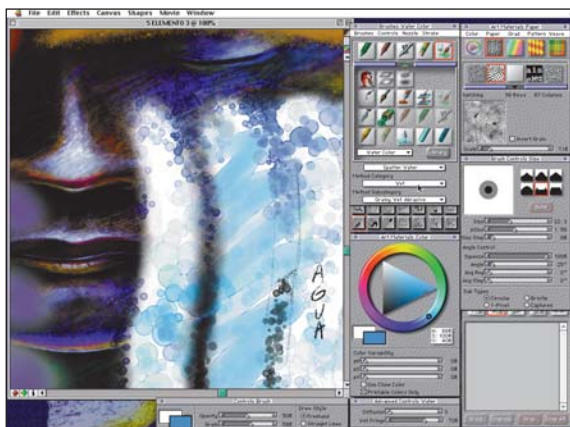
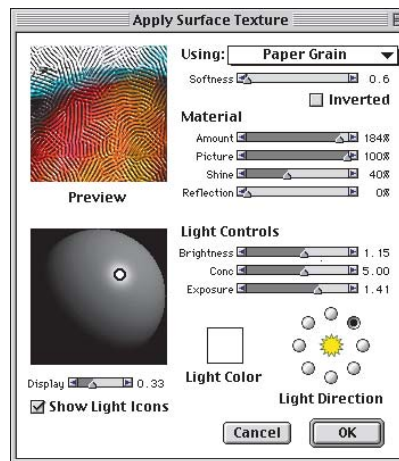
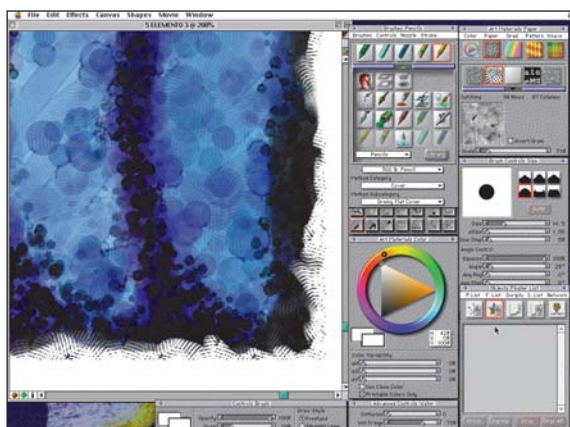
PERDENDO O MEDO DOS PINCÉIS

Painter 4.0 **Por Adelmo**

Quando me falaram há alguns anos que um programa de computador substituiria meu aerógrafo, acrílica, guache, Ecoline, Caran d'Aches, papéis Schoeller, Fabriano etc., eu não acreditei! Mas, para não me chamarem de preconceituoso, paguei para ver e comprei o tal programa. E não me arrependi.
Meu estúdio analógico continua aqui, mas confesso que há mais de um ano tenho conseguido resolver todos os meus trabalhos utilizando o Painter, criado pela Fractal, que há pouco tempo se uniu à MetaTools. Não importa se você tem o Painter 3.0, 4.0 ou a última versão, o 5.0. Eles são todos complicados, confusos, em inglês e ninguém no Brasil sabe ensinar a usar.
A principal diferença entre as versões está no enfoque do programa. A princípio, o objetivo do Painter era reproduzir com o máximo de fidelidade as ferramentas de um artista plástico. Mesmo com as suas soluções fantásticas, isso parece não ter agradado muito. Para ser um usuário de Painter você precisava estar encaixado em uma categoria muito específica: ser um artista plástico com experiência em várias técnicas de pintura, querer utilizar o computador e não se importar com a falta de ferramentas óbvias, como uma varinha mágica para selecionar partes do desenho.
De lá pra cá, o programa mudou muito. O Painter 3 é completo, com várias opções de pincéis e efeitos. O 4 foi simplificado, com a metade das opções, mas ganhou recursos de animação e criação de texturas. No 5 eliminaram as opções dos pincéis e colocaram outros que funcionam como filtros. Claro que houve várias mudanças para melhor e para pior entre essas versões, mas isso já dá outra matéria.
O fato é que até hoje o programa tem suas esquisitices, sendo impossível trabalhar seriamente com ele sem o auxílio do Photoshop. Mesmo assim, ele tem recursos incríveis para artistas digitais.
O melhor uso que se pode fazer do Painter é para ilustrações simulando crayons, lápis de cor, carvão, acrílica, óleo e aquarela. Para aerografia eu prefiro o Photoshop, por ser mais prático em abrir, fechar e salvar máscaras.
Para a matéria, procurei fazer uma ilustração onde pudesse mostrar algumas das técnicas mais usadas. Fiz uma versão da marca do filme "O Quinto Elemento", onde usei aquarela para elemento água (em azul), aerógrafo para o elemento ar (lilás), carvão para o elemento terra (marrom) e óleo para o elemento fogo (vermelho). No rosto (fundo) usei crayon.
Optei em usar o Painter 4, por unir o útil ao agradável. Eu uso também, não só no Painter, mas em tudo o que eu faço, um tablet (também conhecido como mesa de digitalização) Wacom 12 x 12 com caneta sem fio e sensível a pressão. Todos os meus desenhos são feitos diretamente nela. Na minha opinião, um tablet é essencial para quem realmente quer ilustrar no computador, principalmente com o Painter.

1 Para fazer o esboço, abri um documento com 18 x 18 cm em resolução baixa (100 dpi). Dessa forma consegue-se esboçar mais rápido. Para isso sempre uso lápis 5001b Build Up- Grainy Hard- Size 8.

2 Depois do desenho pronto, mudei a resolução para 300 dpi e salvei em formato RIFF, o qual permite alterar, mais tarde, o uso da aquarela.

3 Antes de começar a pintar eu sempre abro um documento de 10 x 10 cm em 300 dpi para estudar e escolher os pincéis, efeitos e papéis que melhor expressam o que tenho em mente, como resultado final. Não importa o que você tente fazer no Painter, faça esse estudo antes para não se perder durante o trabalho.

4 Antes de começar a colorir, nunca se esqueça de clicar Printable Colors Only, na palete Art Materials Color. Uma das esquisitices do Painter é não trabalhar com CMYK. Parece impossível, mas no Painter você não consegue saber qual a porcentagem das cores que está usando. Depois da arte pronta, leve-a para o Photoshop para corrigir as cores.

5 Toda vez que você troca de pincel, giz ou lápis para outro material, não consegue voltar ao anterior (com as mesmas características). Aí você não lembra como conseguiu o pincel para fazer aquele efeito. Para que não tenha que construir o seu pincel de novo, vá até a palete Brushes Look Designer e clique "Save", dê um nome ao seu pincel e clique OK. Para fechar a janela do Brushes Looks, clique "Done". Quando precisar desse pincel novamente, vá até a palete Brushes Looks, clique na seta preta no centro da palete, e o seu pincel estará lá, na lista logo abaixo; selecione-o e poderá usá-lo novamente. Quando não quiser usá-lo mais, vá até a palete Brushes Looks Mover e selecione o seu pincel; clique Remove e depois Quit.

6 O papel nessa ilustração é o Hatching com 71% scale. Comecei primeiro preenchendo o fundo de preto com o Brush Rough Out-Build Up.

7 Para pintar o rosto sobre o fundo preto, eu usei Crayons Default-Cover-Grainy Soft.

8 Para pintar o fogo, usei Brush-Loaded Oils-Cover-Flat (H 10%-S 0%-V 11%) com capacity 26; aumentando a porcentagem de H (Hue = coloração) na palete Art Materials/ Color, você irá conseguir pintar com várias cores na mesma pincelada ou risco. Quanto maior a porcentagem, maior a quantidade de cores. A porcentagem no "S" altera a saturação e no "V" o valor da cor (tonalidade).

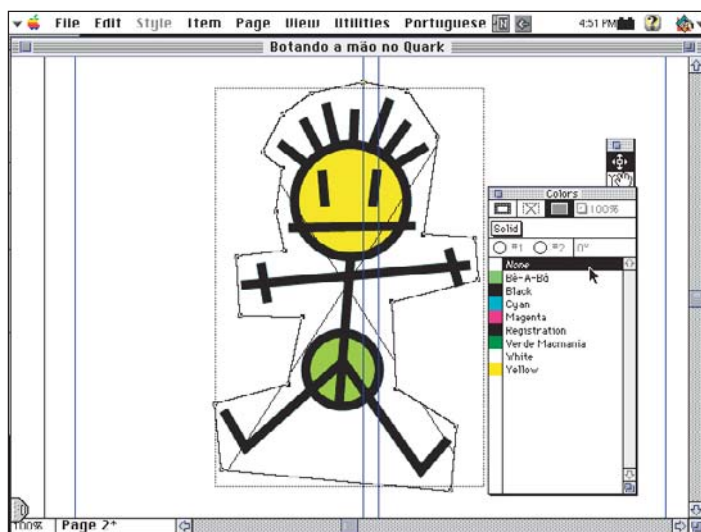
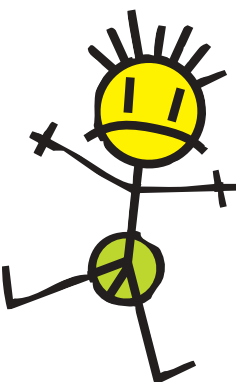
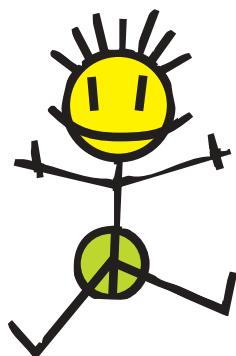
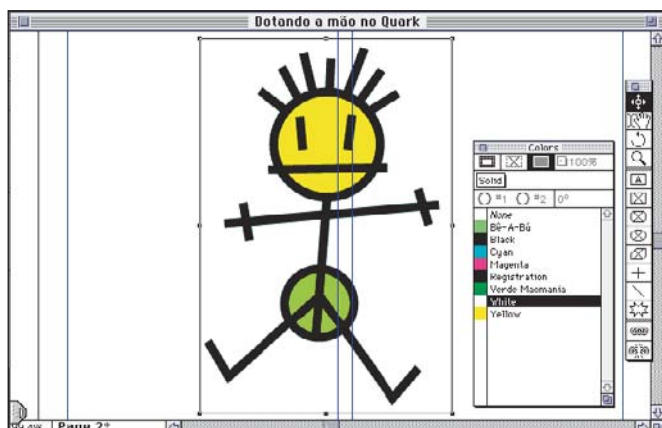
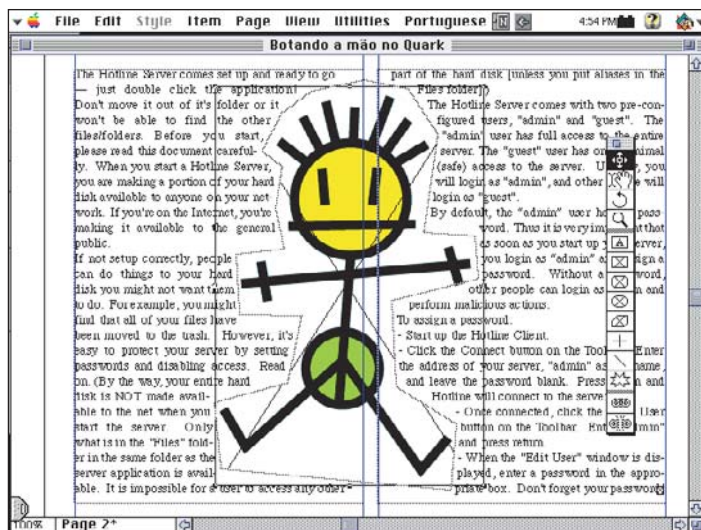
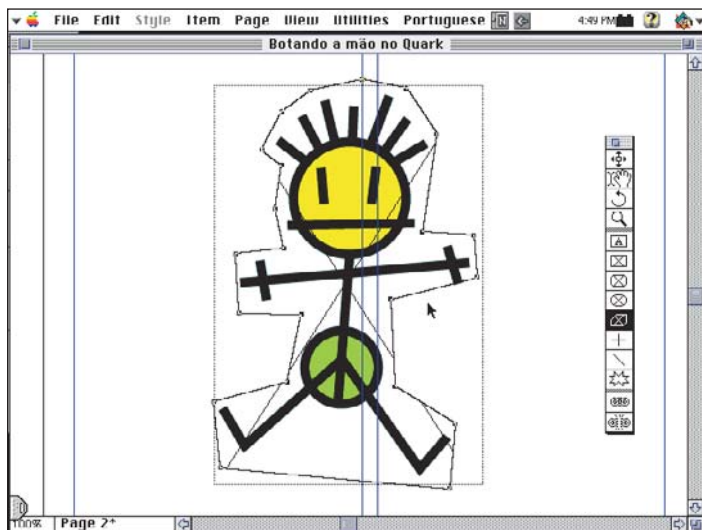
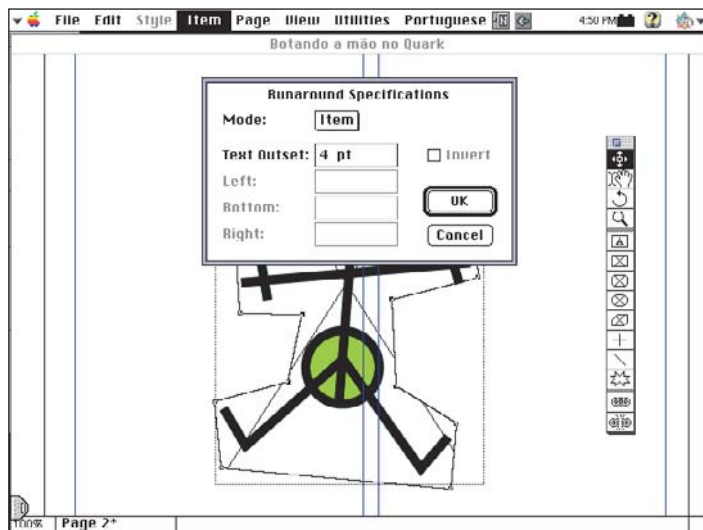
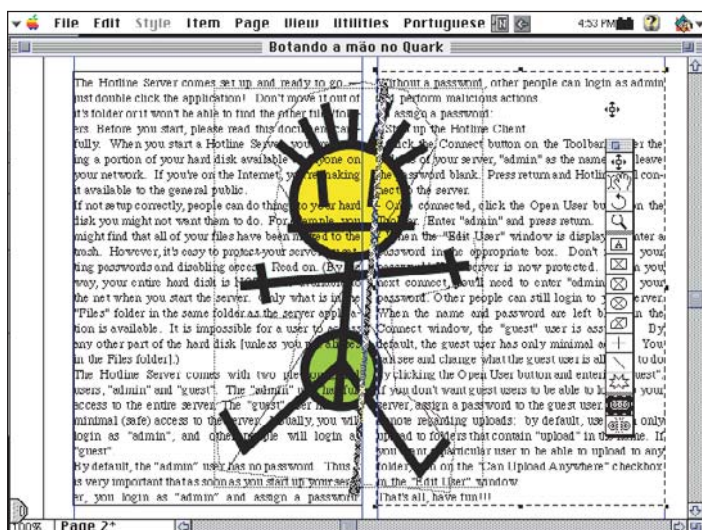
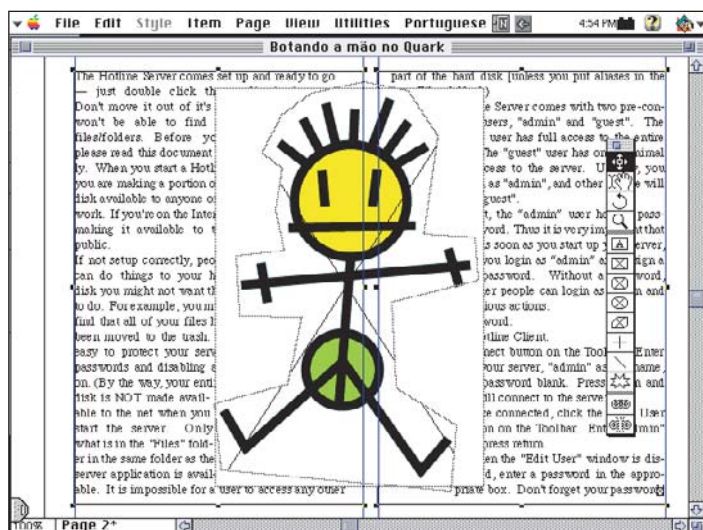
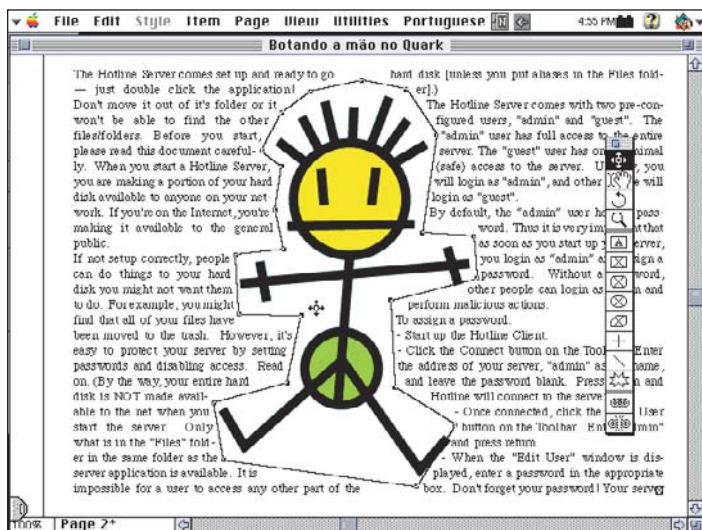
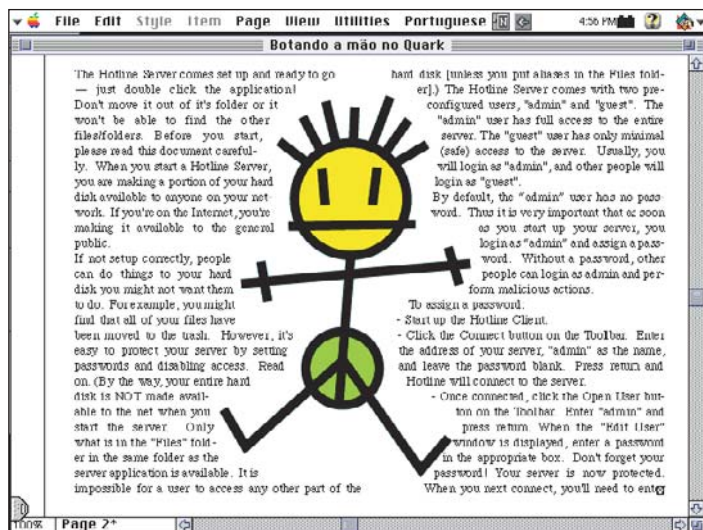
9 Para pintar a terra, usei Charcoal (carvão) Default-Cover-Grainy Edge Flat (H 1%-S 0%-V 0%) com opacity 50.

10 Para pintar o ar, usei Airbrush-Spatter-Cover-Grainy Soft-Opacity 70.

11 Para pintar a água: Water Color-Simple water-Wet Grainy Wet Abrasive (Diffusion 0 -Wet Fringe 73%) e (H 5%-S 0%-V 0%) e opacity 50. Também usei Spatter Water com as mesmas características do Simple Water.

Para recortar a ilustração, usei Pencil-Cover-Grainy Flat-Opacity 100%.

13 Seria preciso um livro para mostrar tudo o que o Painter pode fazer. Depois da ilustração pronta, você ainda pode ir ao Effects-Apply Surface Texture e realçar a textura do papel ou alterar as cores, saturação, contraste etc.

No Painter você nunca irá aprender se não tiver paciência de experimentar tudo de todas as formas. Aí você vai ver que realmente é um programa que substitui, e muito bem, um estúdio com vários materiais, porém não substitui aquilo que só Deus pode fornecer: talento, criatividade e bom senso.

ADELMO
Ilustrador freelancer que trocou um estúdio completo pelo Mac, mas de maneira nenhuma deixa de ser caipira de Bauru.

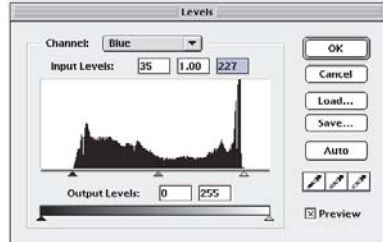
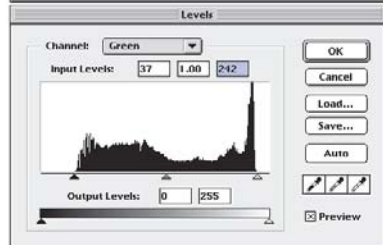
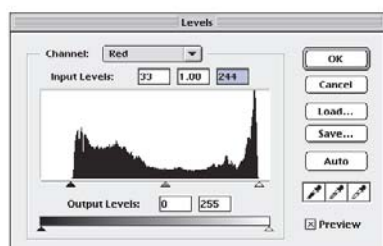
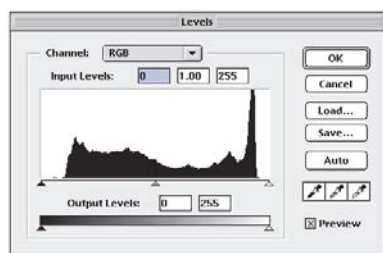
ESCORRENDO O TEXTO EM VOLTA DA IMAGEM

QuarkXPress 3.3 **Por Tony de Marco**

1 O efeito é comum e o programa promete fazer tudo para você. Será? Pode apostar que não. Na função Runaround, a opção Auto Image exige que o fundo da imagem seja transparente e isso pode serrilhar as imagens no formato Tiff. A outra opção é o Manual Image, mas ela cria dezenas (às vezes centenas) de pontos desnecessários. Então, o melhor caminho é fazer tudo "no braço". Comece abrindo um box de imagem, importe (⌘-E) a figura e, na palete Colors (View/Show Colors), escolha a cor branca para o fundo.

4 Quando acionamos o Runaround, esse contorno automaticamente vai ficar com o fundo branco, tapando a imagem. Então, voltamos a palete Colors e escolhemos fundo None (transparente).

7 Use a cabalística combinação de teclas ⌘-Shift-Option e clique várias vezes sobre os boxes até selecionar a figura. Mande-a para trás dos boxes de texto (Item/Send to Back).

2 Contorne cuidadosamente a figura com a ferramenta de polígonos irregulares. Evite criar pontos desnecessários. Para deletar um ponto errado, basta apertar a tecla ⌘ e clicar sobre ele com a mesma ferramenta.

3 Preencha o box Runaround Specifications (⌘-T) do menu Item. Esse box controla a que distância que o texto ficará da figura. No caso de figuras irregulares, o programa permite a entrada de um único valor.

5 Crie duas caixas de texto e ligue-as com a ferramenta de Link, como no exemplo. Não use só um box de duas colunas, pois as colunas ficarão desalinhadas e não haverá jeito de consertá-las. Importe o texto (⌘-E).

6 Usando a ferramenta de item (a primeira do toolbox), selecione com Shift os boxes de texto e jogue-os para trás (Item/Send to Back) da imagem a ser contornada.

8 Com ferramenta de item (a primeira do toolbox) clique sobre os pontos do contorno para fazer o texto escorrer corretamente.

9 Se o texto ficar desalinhado (use uma guide e aproxime até 400% para conferir), clique com a ferramenta de item num dos boxes de texto e combine a tecla Option com as setinhas do teclado para alinhá-lo.

FAZENDO CURVAS COM SEGURANÇA

Photoshop 4.0 **Por Mario AV**

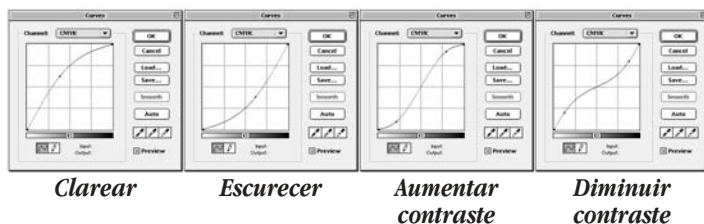
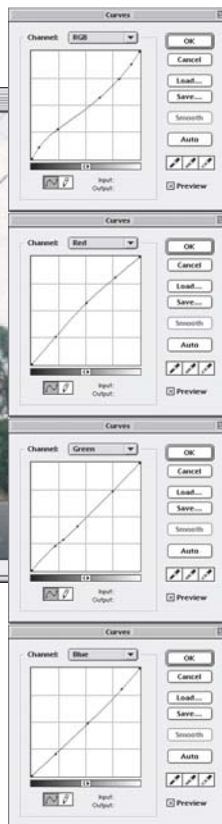
1 Estas dicas servem para "salvar" quaisquer originais com problemas de balanço de cores, como scans de fotos velhas em papel ou tiradas de revistas. O problema mais freqüente é que, devido à má reprodução, a imagem inteira "puxa" para uma cor (color casting). Na maioria dos casos, é possível remover completamente a coloração. Por exemplo, esta foto antiga tem um severo esverdeamento e contraste muito fraco.

2 A primeira coisa a fazer é acertar a gama de tons. Tecle ⌘-L (menu Image/Adjust) para invocar a caixa Levels (Níveis). O pequeno gráfico, chamado histograma, representa a quantidade de pixels em cada meio-tom da imagem desde o preto (0) até o branco (255).

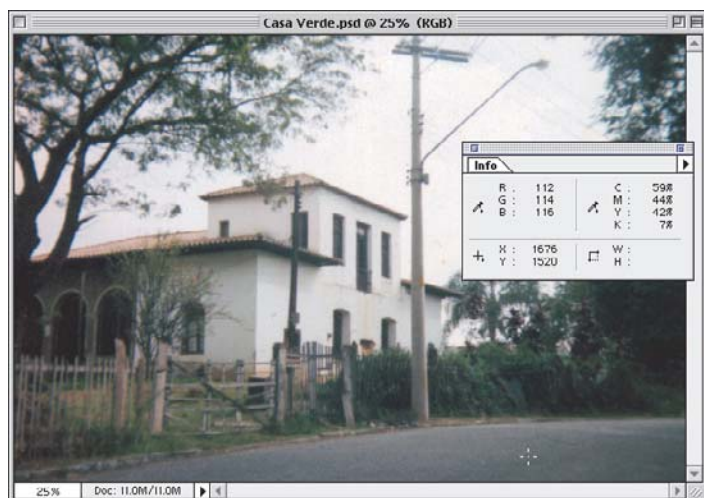
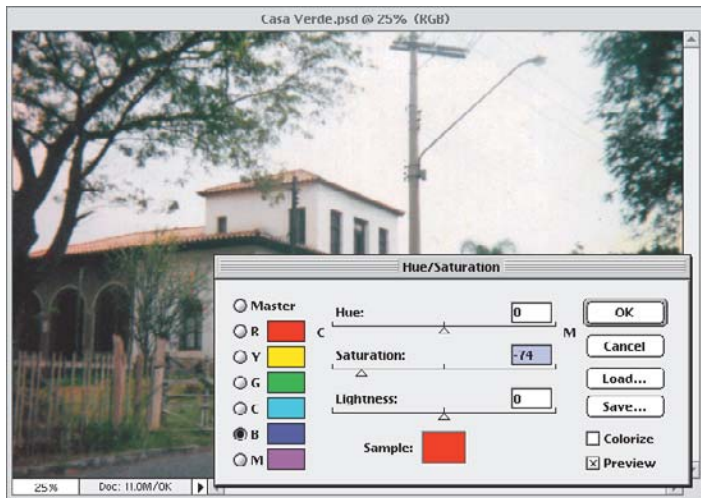
O segredo é usar corretamente as três setas embaixo do gráfico. A seta do meio controla a gama da imagem (mais clara ou mais escura), e as laterais controlam o preto e o branco. As áreas vazias dos dois lados correspondem a tonalidades que não são representadas na imagem, daí a falta de contraste.

Não mexa no gráfico com o pop-up selecionado em RGB. Selecione os canais R, G e B e, para cada um deles, mova as setinhas dos dois extremos para que coincidam exatamente com o começo e o fim de cada gráfico. Com isso, o ponto mais claro da imagem passa a ser branco e o mais escuro, preto.

O botão "Auto" executa esse processo sozinho, mas os resultados são toscos. Use-o somente em caso de desespero.

3 Agora, dê ⌘-M (menu Image/Adjust) para chamar a caixa Curves.

Conforme foi feito em Levels, selecione cada canal no pop-up e mexa ligeiramente nas curvas, até fazer sumir o esverdeamento. Como se vê à direita, vários ajustes finos podem ser conseguidos de uma só vez, colocando vários pontos por curva. Os minigráficos abaixo mostram as formas de curvas mais básicas e o seu significado.

Clarear ***Escurecer*** ***Aumentar contraste*** ***Diminuir contraste***

Dica: é muito fácil enganar o olho e piorar a foto em vez de melhorá-la. Felizmente, o Photoshop oferece na tela uma referência neutra para evitar erros: tecle F para trabalhar em tela cheia, com a imagem cercada de cinza.

4 Para saber se as tonalidades da foto estão neutralizadas, acione a palete Info e passe o cursor sobre as áreas da imagem que se presumem ser neutras. No exemplo, elas são o céu (branco), as paredes (cinza claro) e o asfalto (cinza médio). Os números dessas áreas no Info para os canais R, G e B devem ser bem próximos entre si. Nos valores correspondentes em CMYK, é normal que o C seja um pouco maior que os outros.

5 A foto já exibe detalhes que antes passavam despercebidos, como os sinais no poste e as manchas na parede. Isso ocorre porque as correções aumentaram o contraste das cores entre si. Numa foto desbotada como esta, porém, ainda é necessária uma mãozinha extra. Tecle ⌘-U para chamar o Hue/Saturation (menu Image/Adjust) e reforce a saturação da imagem. Um certo bom senso é preciso para atingir um resultado natural.

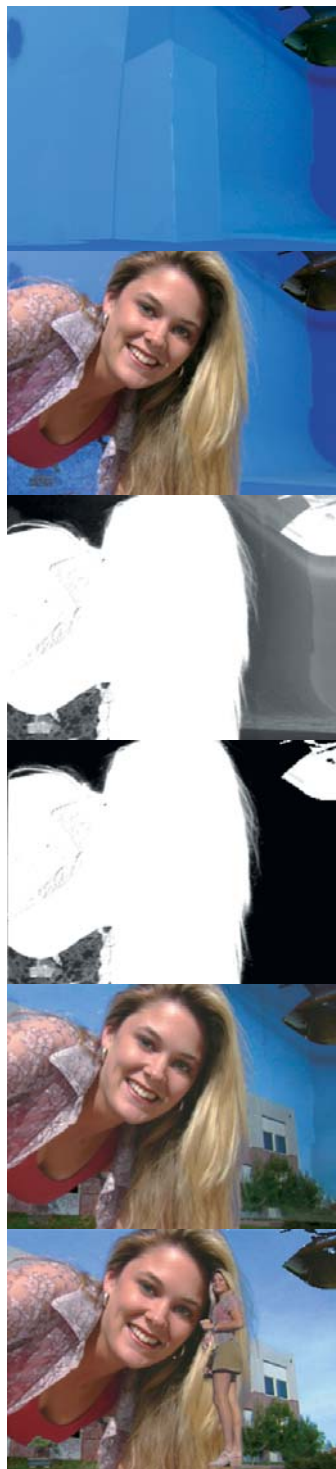
6 Nas fotos reproduzidas em papel, é muito comum as beiradas ficarem mais escuras que o centro. Selecione essas áreas com o laço (tecla L) e dê Feather (menu Select ou ⌘-Shift-D), preenchendo o campo com um valor grande (ao redor de 100 pixels para um scan de 600 dpi). Em seguida, invoque Levels e reajuste as setas do histograma RGB para corrigir a área selecionada, deixando-a igual ao resto da foto.

7 Pronto! Sua foto já tem de volta as cores naturais (ou, pelo menos, engana bem). O próximo passo da restauração, conforme a circunstância, poderá ser aumentar o contraste dos contornos (Unsharp Mask) ou eliminar riscos e sujeiras por meio do paciente uso do carimbo (Stamp). Tudo o que foi mostrado pode ser feito em CMYK, mas se o scan original for em RGB, mantenha-o assim e converta-o para CMYK somente no final.

8 Existem situações em que não é possível remover totalmente a coloração de uma foto com curvas. A mais comum é em fotos feitas sob luz incandescente ou de velas, nas quais tudo fica fortemente avermelhado. Na foto à direita, subindo a curva B (azul) e descendo a R (vermelha), é possível revelar mais objetos na mesa e uma luz de fundo azul. Já a foto abaixo somente empalidece, pois ela não contém nenhuma informação de cor além do espectro fornecido pela fonte de luz amarela. Portanto, é melhor deixá-la sem nenhuma alteração.

Plugado em Desktop

Por JOÃO VELHO

Eu sei, você não é o George Lucas e nem pretende fazer a continuação de Star Wars. No entanto, muito do que ele e outros fazem há anos em suas superpoderosas estações de trabalho já está ao seu alcance. E então a questão se repete: mas como? Também com computadores e softwares, naturalmente, mas desta vez a resposta está logo aí, bem no interior do seu Macintosh.
Para isso, basta que a sua máquina esteja suficientemente bem configurada e com os novos plug-ins para softwares de edição e composição de vídeo. Eles estão ajudando a transformar o Mac num verdadeiro estúdio de pós-prdução, preparado para brigar inclusive no prestigiado mercado de publicidade. Hoje, filmes comerciais com dezenas de efeitos estão sendo totamente produzidos em Macs.
O plug-in é um tipo de software projetado para ser carregado na memória RAM junto com um programa principal, integrando-se a ele e agregando novas funções. Em Desktop Video, as aplicações mais encontradas em plug-ins são nas áreas de efeitos e composição, transições, filtros de imagem e animação de texturas e partículas.
Alguns plug-ins do Photoshop podem ser usados em softwares de edição e composição, mas os melhores são os projetados exclusivamente para vídeo.
Este artigo dá uma geral nas mais recentes coleções de plug-ins para os programas de edição de vídeo Premiere, After Effects e Media 100.

Ultimatte

Há anos conhecido por ser a melhor ferramenta para chroma-key do mercado de TV broadcast, o Ultimatte migrou do hardware convencional para o software. Seu fabricante, a Ultimatte Corporation, já lançou versões de plug-ins para diversos programas na plataforma Macintosh (After Effects, Premiere, Media 100 e Avid).
Sem muitas delongas, a composição por chroma-key funciona assim: o sujeito da imagem de primeiro plano é filmado contra um fundo colorido (normalmente azul, para melhor diferenciá-lo da pele humana); em seguida suprime-se a cor do fundo, substituindo-a pela imagem de segundo plano. Praticamente todos os telejornais que a gente conhece utilizam esse efeito, com seus apresentadores em cena sobre fundos gerados artificialmente.
Os algoritmos Ultimatte eliminam os problemas de cenário e iluminação, que muitas vezes apresentam manchas, fendas e contaminações de luz azulada sobre o sujeito. Ao contrário de outras ferramentas, o Ultimatte faz isso sem perder os detalhes finos, como contorno de cabelos, fumaça, neblina, motion blur, sombras, transparências e outros.
O pacote Ultimatte conta com três módulos: o Screen Correction, o Grain Killer e o Ultimatte propriamente dito. Esses três plug-ins devem ser aplicados em seqüência. Os dois primeiros (Screen Correction e Grain Killer) funcionam como uma preparação para a composição executada pelo terceiro (Ultimatte). O Screen Correction equaliza e limpa problemas no fundo azul, como iluminação e pintura desiguais, texturas aparentes, remendos, junções etc. O Grain Killer remove os grãos de filmes e ruídos de vídeo.
O plug-in Ultimatte, o mais importante de todos, envolve alguns conceitos um tanto complicados que se traduzem em uma série de controles para as funções de geração da máscara (matte), processamento adicional das imagens de primeiro e segundo plano e composição final.
Algumas versões do Ultimatte possuem também o recurso Ultimatte Intelligence, que proporciona ajustes automáticos para diversos parâmetros usados nos plug-ins do pacote. Ele é encontrado, por exemplo, nos plug-ins para o Premiere e o Media 100.
Uma documentação técnica de difícil compreensão acompanha o software, e o manual também não ajuda muito. Mas, de maneira geral, apesar da complexidade do software, a maior parte dos problemas de chroma-key do usuário comum é resolvida sem muito esforço com o Ultimatte.
O programa precisa ser instalado com uma chave de hardware e tem um preço bem salgado.

Exemplo de chroma-key no Ultimatte. As duas primeiras imagens mostram o primeiro plano sobre o fundo azul do estúdio. As duas do meio são a máscara extraída do azul, sem e com correção. A penúltima mostra a aplicação de um segundo plano, transparente. Repetindo-se o processo, a última ganhou um plano adicional.

ULTIMATTE
Ultimatte Corporation
Preço: US$ 1.495

Video

Studio Effects

A MetaTools já havia lançado um pacote de plug-ins para Desktop Video, o excelente Final Effects (ver MACMANIA 29), com versões para o Premiere e para o After Effects. Não satisfeita, resolveu ampliar sua presença nesse mercado com mais um incrível pacote de efeitos, o Studio Effects, desta vez exclusivamente direcionado para o programa After Effects 3.0/3.1. São 19 plug-ins para composição, deformação, animação de partículas, transições e outros tipos de efeitos, seguindo o mesmo estilo do Final Effects.

Após a instalação, os plug-ins aparecem em um submenu do menu de efeitos do AE.

O primeiro deles é o AlphaMap, ótima opção para incrementar a composição de imagens em alpha channel (máscara de transparência), com ajustes precisos de transparência, contorno e outline da imagem.

Mr. Mercury: a imagem é inundada pelo que parece ser não mercúrio, mas glicerina

Na seqüência, quatro plug-ins preenchem a seção de distorção de imagem: o Bender entorta a imagem em quatro estilos, o Smear estica e puxa à maneira do Kai's Power Goo, o Split abre uma fenda na imagem (excelente para criar efeitos de bocas e zíperes se abrindo e fechando), e o Ripple Pulse cria ondas circulares na imagem, como num espelho d'água visto de cima.

Para controle de imagem é oferecido o plug-in Toner, que permite alterações na cor baseadas nos tons claros, médios e escuros da imagem.

Para efeitos de luz, a MetaTools descolou o Spotlight, que, como o nome diz, simula um canhão de luz com movimento, que pode até projetar uma imagem, como uma espécie de slide.

Os recursos de animação de partículas são destaque em dois outros plug-ins do Studio Effects. O primeiro, Particle World, inova ao permitir a animação de partículas com visualização e controle no espaço tridimensional. O Mr. Mercury produz partículas em gotas encorpadas, que se expandem, usando a imagem original como mapa de reflexão.

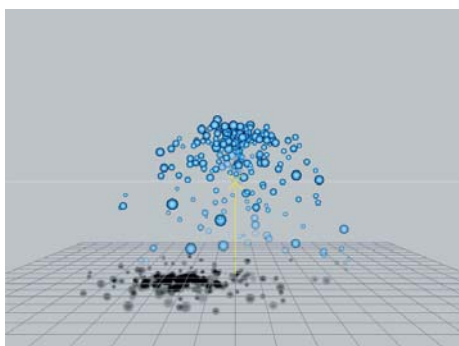
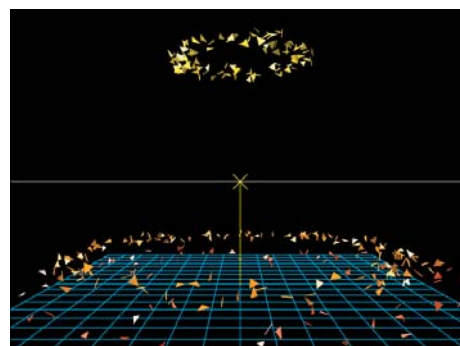
Agrupados numa seção de "estilização", mais quatro plug-ins. O Blobbyze parte de uma imagem em alpha channel para criar uma máscara com contorno de aparência líquida em outra imagem. A ilusão de um filme em película queimando durante uma projeção é a atração do BurnFilm. O Glass cria uma textura tridimensional lustrosa a partir das formas de uma imagem.

Outra preciosidade do pacote, o Glue Gun, pinta traços líquidos tridimensionais, usando uma imagem como mapa de reflexão. A animação de partículas pode ser incrementada com o Time Blend e o TimeBlend FX, que produzem efeitos de rastros de movimento.

Completam o pacote quatro efeitos de transição. Com o Glass Wipe, uma imagem é revelada sobre a outra com uma textura tridimensional lustrosa. O Grid Wipe faz a transição usando formas de grade, enquanto o Jaws usa a forma de dentes e o LightWipe usa formas circulares e retangulares, mas com efeitos de luz nas bordas.

O manual continua no mesmo jeitão do Final Effects, mas com a colher de chá de um "quick start" para cada plug-in. O CD vem com farto material de demonstração, com movies e arquivos de projeto. Os parâmetros também parecem um pouco mais simples e intuitivos que no Final Effects.

STUDIO EFFECTS
MetaTools
Preço: US$ 525

Glass Water Surface

Particles with Projection

Direction with Ice

O equipamento que você precisa

Vamos conferir a configuração mínima que você vai precisar para rodar esses programas com facilidade. Entende-se por configuração mínima um computador, uma placa de digitalização/compressão de vídeo com entrada de áudio e um ou mais discos externos para guardar e rodar o vídeo digital. Sem falar nos equipamentos de vídeo (gravadores, câmeras etc.), que vão depender do grau de qualidade exigido pelo trabalho.
Obviamente, um Power Mac dos mais velozes é fundamental. As CPUs 604e (de preferência os modelos 8600 e 9600) são as melhores opções, por três motivos: maior rapidez de processamento, espaço interno para as placas (algumas são bem grandinhas e só cabem em modelos torre) e a quantidade de slots PCI para expansão. Fora a facilidade que os chassis desses modelos têm para pôr e tirar memórias e placas.
Quanto à memória RAM, o ideal é contar com pelo menos entre 64 e 128 Mb.
No caso das placas de digitalização e compressão de vídeo, as mais recomendáveis para quem quer investir pouco são as linhas DC 20 e DC 30, da alemã Miro, todas abaixo de US$ 1.000 (EUA) e compatíveis com o Adobe Premiere. Elas são relativamente pequenas e por isso podem ser usadas em um Power Mac 7600.
Se há mais dinheiro, as alternativas apontam para o Media 100 LE, com preços acima de US$ 5.500 (EUA), mas que vem com software de edição em tempo real e qualidade de imagem excepcional. Para os mais abonados, a pedida é a placa Targa 2000 RTX, com dois canais de vídeo em tempo real, na faixa acima de US$ 10.000 (EUA). Ela utiliza o software Spherous (na faixa de US$ 3.500), da Scitex.
Some-se a isso um disco rígido externo AV (apropriado para vídeo), com 4 Gb ou mais, para armazenar os enormes arquivos de vídeo que vão ser gerados com a digitalização. O ideal são os discos montados em configurações array, com pelo menos dois drives funcionando integrados. O resultado é o dobro da velocidade original dos drives.
O mercado aguarda agora os discos de 18 Gb, pelo mesmo preço que tinham os de 9 Gb quando foram lançados, em torno de US$ 2.000.

Boris FX 3.0

O lançamento mais esperado do ano, o Boris FX 3.0, redefine o conceito de software de DVE (Digital Video Effects) para Desktop Video.
O Boris FX sempre esteve muito mais para um programa dentro de outro do que para uma coleção de plug-ins. Com versões para o Media 100, Premiere e After Effects, a Artel Software se superou dando uma mexida radical no seu produto. Além de ter novos recursos, sua interface, um dos problemas das versões anteriores, foi totalmente modificada para um design mais simples, interativo e amigável.
A versão para o After Effects, que é estreante, saiu perdendo porque não admite interface fora do padrão original do software. Já com o Premiere e o Media 100, o usuário usufrui totalmente da nova interface proprietária, bem integrada e superfácil de navegar.
O Boris proporciona ao usuário o poder de modificar simultaneamente dezenas de parâmetros de efeitos e atributos da imagem, em trilhas de vídeo e gráfico ilimitadas. O controle do resultado é absoluto em transições, composição e filtros de imagem. Cada pequena modificação pode ser guardada junto com a biblioteca de mais de 200 efeitos presets, todos customizáveis.

A janela do painel principal se divide em três módulos. Do lado direito fica a tela de Preview com seus botões. A timeline fica embaixo e dá acesso às diversas trilhas para vídeo e gráficos e aos keyframes resultantes de cada mudança de parâmetro das trilhas envolvidas. Logo acima da timeline, o terceiro módulo vem com as ferramentas do Boris FX (Position, Pivot, Light, Borders, Shadow, Camera, Crop e Mask). Elas podem ser trocadas instantaneamente com um clique nas alças dispostas na parte superior da janela, e fornecem recursos básicos de manipulação das trilhas de imagem.

É fácil fazer efeitos manjados como o Boris Cube (à esquerda) e o Boris Ripple

A maior novidade da versão 3.0 é o novo conceito de "forma" (Shape), que inicia qualquer operação. Pelos botões dispostos no canto superior esquerdo da timeline, o usuário determina o aspecto que cada trilha de imagem vai ter. As opções são a forma plana no espaço 3D, cubo, esfera, cilindro, virada de página e máscara por alpha channel.

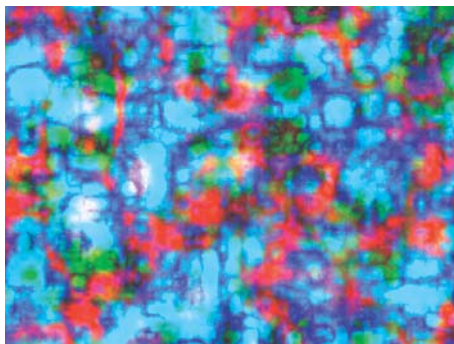
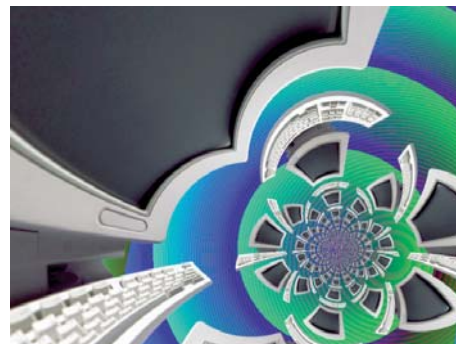
É possível ainda associar várias mídias às superfícies de cada forma, usando a janela Media Tool. No caso da forma de cubo, por exemplo, até seis mídias diferentes podem ser aplicadas ao mesmo tempo. Vídeo, imagem estática ou cor sólida são os tipos de mídia aceitos para as superfícies.

Em cada superfície de cada trilha também dá para aplicar os diversos filtros para vídeo incluídos no pacote.

Uma terceira janela foi criada só para controlar a aplicação desses filtros, com uma outra timeline, keyframes e controles próprios.

Não há limite para a aplicação de filtros em uma mesma imagem. Entre os filtros inclusos no pacote estão um para efeito Bevel e outro para Blur, três para distorção curvilínea (Ripple, Wave e Bulge), vários para efeitos e correção de cor (com controles tipo TBC) e mais alguns para diversos tipos de Key (Luma, Croma, Alpha etc). O efeito Motion Trails e o Preview no monitor NTSC através da saída da placa de vídeo completam as novidades da versão 3.0. O manual às vezes requer um conhecimento a mais que o normal para um iniciante, mas é bem extenso e completo.

BORIS FX PRO 3.0
Artel Software
Preço: US$ 385 (Premiere/After Effects)
US$ 545 (Boris FX Media 100)

Aged Film (esquerda) e Video Look

Chaotic Rainbow

Infinity Zone com Interpheron de fundo

Aurorix

Primeira coleção de plug-ins da DigiEffects, o Aurorix 2.0, vem com 26 efeitos especiais exclusivos para o After Effects, divididos em cinco categorias. Os efeitos, de um modo geral, se bem operados, resultam em imagens bem legais, com uma certa predominância de soluções psicodélicas.

Na categoria de simulação de mídia estão dois dos melhores filtros do pacote, o Aged Film e o Video Look. O primeiro simula aspectos de filme antigo, com arranhões e poeira, e o segundo cria interferências e ruídos típicos de televisão, como linhas da imagem hiper-realçadas.

Para a seção de efeitos de luz, quatro plug-ins. Dois deles, o Spotlights e o Color Spotlights, constituem-se de três canhões de luz restritos à luz branca ou às cores azul, vermelho e verde.

O 3D Lighting usa a imagem para criar uma superfície tridimensional com um aspecto meio brilhante, e o LightZoom cria um rastro de luz a partir de uma imagem, muito útil para efeitos com títulos.

Dois filtros estão incluídos na categoria geração de padrão.

O Tiles gera o conhecido efeito de multitelas, estilo videowall, mas de forma simples, eficiente e fácil de usar. Mais original, o Infinity Zone transforma uma imagem em um padrão distorcido de repetição infinita, onde cada canal RGB converge para um centro determinado pelo usuário.

O Aurorix oferece sete filtros de distorção. Os destaques são o Earthquake, que simula a trepidação da imagem de uma câmera durante um terremoto, o Flitter, que decompõe a imagem em padrões de ruído, o Turbulent Flow, para obter distorções tipo superfície fluida, e o Warpoid, com uma distorção de espelho curvo de parque de diversões.

O Warpoid cria estranhos e engraçados efeitos de espelho torto

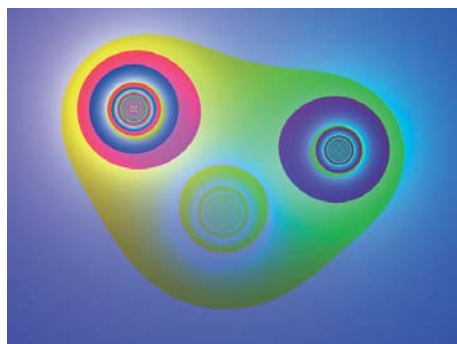
A maior parte dos plug-ins do pacote é dedicada à geração de texturas, onze ao todo. Aqui encontramos os mais psicodélicos, como o Electrofield, Interpherix, Interpheroid e Interpheron, que produzem variações de padrões, círculos e curvas coloridas que se sobrepõem, ligam ou interseccionam.

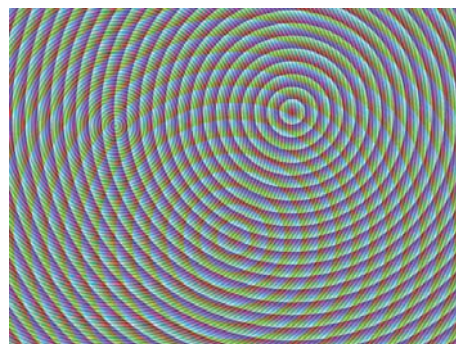
Cinco dos demais geradores de textura inventam padrões de ruído com manchas supercoloridas e fractais que lembram nuvens. Há ainda os esquisitões WoodMaker, que imita um suposto padrão de madeira que acaba parecendo mármore, e o Strange Nebulae, com um efeito de raios de luz em diagonal, como um “facho divino”.

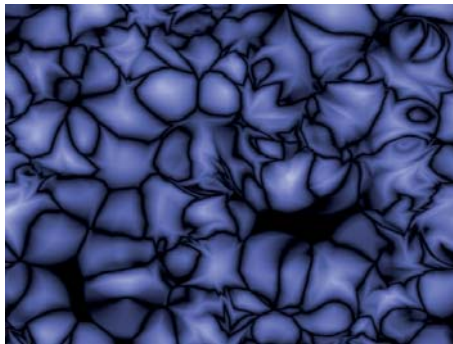
Todos os plug-ins do Aurorix (assim como as outras coleções da DigiEffects) incluem o parâmetro Blend, que mistura o efeito com a imagem original em proporção variável.

Alguns dos filtros possuem parâmetros meio complicados, deixando uma tarefa não muito fácil para quem quer arrancar as melhores possibilidades com rapidez.

A qualidade do resultado final dos plug-ins, quando bem usados, é sedutora, apesar da lentidão da renderização.

AURORIX
DigiEffects
Preço: US$ 225

Electrofield

Flitter

Interpherix

Crystallizer

Pearls

Newsprint

Berserk

A DigiEffects é um exemplo de como uma pequena empresa pode se dar bem na área de software. Ela é a campeã em lançamentos de plug-ins para o AfterEffects. E todos de bom nível.

Seu segundo pacote, o Berserk, contém mais dois filtros de efeitos dinâmicos aplicáveis em situações das mais diferentes.

Alguns filtros se caracterizam por recriar atmosferas naturais. Para fazer nevar sobre uma imagem ou envolvê-la com um legítimo fog londrino, existem os filtros Blizzard e Fog Bank.

O NightBloom serve para gerar halos em torno dos pontos e regiões de luz da imagem, excelentes para cenas noturnas. A manjada simulação de vôo espacial através de estrelas, cometas e asteróides fica com o StarField.

Com o Contourist, os anos 70 estão de volta

A simulação de mídia é mais uma característica comum entre outros filtros do pacote, como o NewsPrint, que cria a aparência reticulada de foto de jornal impresso, o OilPaint simula o visual de uma pintura a óleo, e o Vangoghist é uma ferramenta poderosa para criar efeitos de pinceladas.

A exemplo do Aurorix, o Berserk vem com quatro plug-ins para geração de texturas e padrões. Os melhores são o Pearls, que cria uma estranha textura fluida com movimento, o BumpMaker, para gerar texturas granuladas com aparência tridimensional, e o Crystallizer, que aplica padrões animados de nódulos curvos sobre a imagem.

Os filtros de distorção também estão presentes nessa coleção, representados por cinco plug-ins. Tem uns superengraçados, como o Squisher, que faz parecer que a imagem está espirrando para fora da tela, o Spintron, que torce a imagem girando-a para dentro em torno de um eixo central, e o Perspectron, que estica e comprime os cantos da imagem.

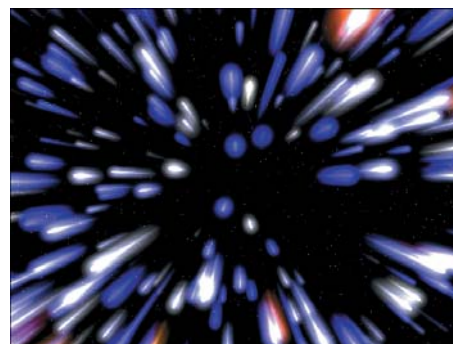
Para completar, dois filtros de cor e um para efeitos de raios laser. São o Contourist, que colore a imagem a partir de linhas de contorno baseadas nos valores de brilho; o Edgex, para posterização de imagem com controles para cada canal de cor; e o Laser, que aplica quatro tipos de "canhões de laser".

O pacote segue o mesmo padrão de generalidades e mantém o nível de complexidade do Aurorix, embora seu conjunto tenha um pouco mais de peso, com um leque mais amplo de opções.

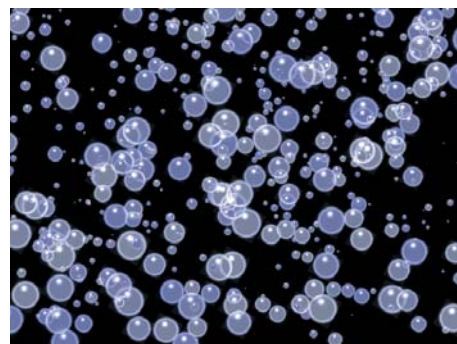
O problema continua sendo o tempo de renderização, em geral de perder a paciência, mesmo para quem tem o Mac mais veloz do mercado.

Talvez quando chegarem os G3 topo de linha…

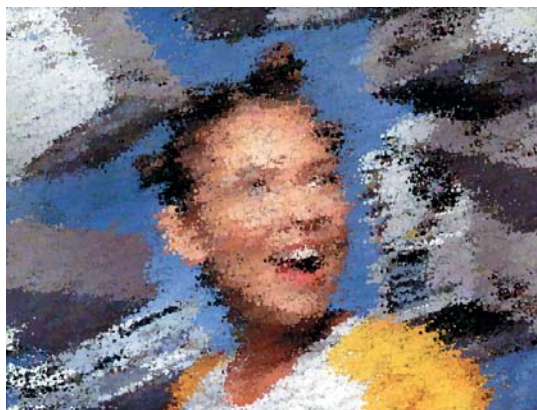
BERSERK
DigiEffects
Preço: US$ 225

Laser Beam

Starfields

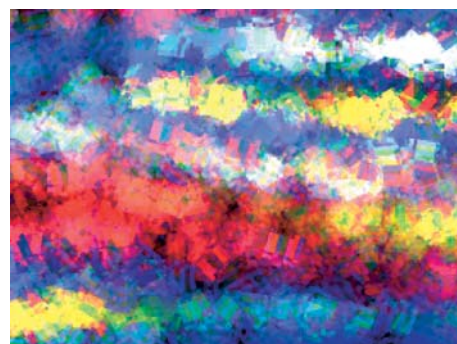
Vangoghist

Money

Bubbles

Cyclonist

Diferentemente do Aurorix e do Berserk, coleções de filtros variados onde uns são mais úteis do que outros, a terceira criação da DigiEffects se resume a um plug-in apenas.
Em compensação, o Cyclonist é o mais parrudo de todos, um gerador de efeitos especiais de partículas orgânicas animadas, que traz nada menos que 63 tipos de ajustes. Chris Athanas, programador da DigiEffects e autor do Paint Alchemy, da Xaos Tools, partiu de uma idéia revolucionária para fazer o Cyclonist. Sabendo que diversos efeitos especiais de vídeo baseiam-se no mesmo conceito de animação de partículas orgânicas, tais como fogo, neve, chuva, fumaça, neblina, traços de lápis e pintura, explosões etc., resolveu criar uma só ferramenta para todos eles.
Os efeitos do Cyclonist simulam a maneira de pintar um quadro, em que vários traços compõem uma imagem. Um traço individual é considerado uma "partícula", com seis parâmetros básicos que definem todas as suas características: Coating (a posição e a forma de interação com a imagem original) Stroke (qual imagem e como ela vai ser usada para gerar o traço), Translucency (a opacidade), Chroma (cor), Direction (o ângulo) e Magnitude (o tamanho). Como são muitos os controles e possibilidades de ajustes, o programa também tem uma seção de presets. O usuário pode utilizar um conjunto de settings preparado pela DigiEffects, modificar e/ou salvar algum outro. A interface visual é híbrida, com elementos fora do padrão do AfterEffects que a tornam mais amigável. Um operador bem preparado tem tudo para fazer misérias com o Cyclonist. No entanto, o enorme tempo de render exigido em grande parte das situações mais interessantes e sofisticadas, dificulta muito o trabalho de aplicação do plug-in, que por si só já é suficientemente complexo. Mais do que nos outros produtos da DigiEffects, aqui, se o usuário não entender bem a lógica do software, vai pastar um bocado.

Efeito de pintura aplicado em imagem

CYCLONIST
DigiEffects
Preço: US$ 435

Foto transformada com "fio de cabelo"

Efeito de pintura auto-gerado

Onde encontrar

DigiEffects
1817 California St Suite 203
San Francisco, CA 94109
Tel. (415) 563-4318
Fax (415) 563-3245
www.digieffects.com

MetaTools
Santa Barbara County
6303 Carpinteria Avenue, Carpinteria
CA 93013
Tel. (805) 566-6200
Fax (805) 566-6385
www.metatools.com

Ultimatte Corporation
20554 Plummer Street
Chatsworth, California USA 91311
Tel. (818) 993-8007
Fax (818) 993-3762
www.ultimatte.com

Artel Software Inc.
374 Congress St.
Suite #308, Boston, MA 02210
Tel. (617) 451-9900
Fax (617) 451-9916
www.borisfx.com

Conclusão

Se o usuário é especialista em After Effects, todos os plug-ins são recomendáveis, para não dizer imprescindíveis.
De certa forma, tanto o Boris FX como o Ultimatte estão correndo por fora, enquanto o Final Effects e o Studio Effects disputam na mesma faixa de aplicações do Aurorix, Berserk e Cyclonist.
O produto mais maduro e bem acabado me parece ser o Boris FX, que também é o que apresenta melhor documentação. Na parte de composição, embora com conceitos difíceis de absorver, o Ultimatte é o que há. O preço é que é salgado demais.
No restante, entre os pacotes de filtros, os da MetaTools são mais completos, amigáveis e úteis que os da DigiEffects. O Cyclonist se sobressai entre todos os demais plug-ins pela quantidade de recursos em um mesmo software.
Quase um caso à parte, a DigiEffects merece menção honrosa. Uma pequena empresa foi capaz de ocupar um lugar de destaque nesse mercado e produzir o objeto de 50% desta resenha. Alguns de seus plug-ins são mais difíceis de usar, mas na maioria, são muito bons ou excepcionais. A utilização integrada da placa aceleradora de efeitos ICEfx pode torná-los bem mais atraentes, pela redução drástica do longo tempo de render exigido pelos melhores plug-ins da DigiEffects.
Os programas aqui resenhados nos dão razão para estar otimistas pelo que ainda virá. Eles representam uma área de software que está apenas começando, de onde vamos ver sair muita coisa boa, aumentando ainda mais o poder de fogo da finalização em Desktop Video no Mac. M

JOÃO VELHO
É especialista em Desktop Video e videografismo, além de ser Diretor de Programas da TVE do Rio de Janeiro e sócio da DigiWorks, empresa de pós-produção de vídeo digital.

Bê-a-bá do Mac

CRISTIANE MENDONÇA

Becapar é preciso

Faça cópias dos seus arquivos e durma tranqüilo

FARGAS

Já pensou o que você faria ao ligar um dia seu Mac e descobrir que um pau no disco rígido enviou para o espaço todo o trabalho que você duramente realizou durante sua vida informatizada? Situação difícil, hein? Felizmente, existe uma solução simples para isso, e ela se chama backup (pronúncia: bécap).

O termo backup, em informática, significa fazer uma cópia de segurança de cada arquivo importante, para o caso de algo acontecer com o original. Aqui na MACMANIA a gente abrasileirou o termo para becape, porque somos chegados em um neologismo.

Você pode perder todos os seus arquivos se der um "pau daqueles" no seu disco, desses que nem o Norton Disk Doctor recupera. Também é muito fácil perder dados quando um disquete ou Zip é danificado por calor, ímãs, café, crianças, cachorros ou forças desconhecidas. Ou quando algum amigo desavisado (ou você mesmo) arrasta sem querer aquele documento importante para o lixo e esvazia a lata.

NÃO CONFIE EM NINGUÉM

Um becape não é nada mais que isto, uma cópia de seu arquivo guardada em um lugar seguro. É sempre bom lembrar que disquetes, Zips, SyQuests são mídias magnéticas e, portanto, sofrem desgaste com o passar do tempo e podem falhar. Uma boa regra para se manter tranqüilo é não confiar em mídias magnéticas; cedo ou tarde elas dão pau. Sempre faça dois becapes de um arquivo e guarde-os em lugares diferentes para reduzir a possibilidade de perda.

Bem, agora que você já sabe fazer um becape, conheça os dois erros mais estúpidos que você pode cometer e tornar o seu becape inútil:

1- Fazer uma cópia do arquivo no mesmo disco. Isso não é becape, pois se der pau no seu disco, você vai perder os dois arquivos.

2- Fazer uma cópia e apagar o original. Isso também não é becape, pois se algo acontecer com a cópia, um abraço para os seus arquivos.

Quem acabou de comprar um Mac só tem uma opção para becape: disquetes. Eles têm uma capacidade limitada, de 1,4 Mb, e logo você vai estar com uma pilha de disquetes na gaveta. Outro problema é quando você quer becapar um arquivo maior que 1,4 Mb. Aí, o único jeito é recorrer a programas compactadores, como o StuffIt, da Alladin, ou o DiskDoubler, da Symantec. Além de reduzir o tamanho do arquivo original, eles permitem fazer split, isto é, dividir o arquivo em vários pedaços de 1,4 Mb, que depois podem ser unidos novamente.

Muitas pessoas compactam seus arquivos antes de fazer o becape, porque um arquivo compactado ocupa menos espaço no disquete, assim sobra mais espaço para um número maior de arquivos.

Uma dica legal é utilizar o software StuffIt Expander, que vem junto com o Netscape Navigator ou que pode ser adquirido como freeware no site da Alladin www.Alladin.com.

Mas o correto é deixar pelo menos uma cópia descompactada dos arquivos realmente insubstituíveis. Se algo de errado acontecer com um único bit de dados de um arquivo compactado, talvez ele não possa mais ser descompactado. Procure utilizar arquivos compactados apenas como becapes secundários.

Se você possui um volume muito grande de arquivos para becapar, é recomendável comprar uma mídia removível, como o Zip, da Iomega, ou o EZ Drive, da SyQuest. Com disquinhos de 100 Mb essa tarefa vai ficar bem mais fácil.

BECAPE ETERNO

Se você tem arquivos realmente preciosos que precisam ser guardados com 100% de certeza de que não sofrerão danos, a alternativa mais prática é gravar um CD de becape. O CD-ROM é a forma mais segura de fazer grandes becapes. Cada CD armazena até 650 Mb e, por ser uma mídia ótica, onde os dados são gravados a laser, é muito mais confiável que mídias magnéticas, por não poder ser apagado. Mas o preço dos gravadores ainda é muito alto, os mais baratos estando na faixa de R$ 1.200. O que você pode fazer é procurar um bureau que preste serviço de gravação de CDs e mandar seus ZIPs para que eles sejam imortalizados em CD-ROM.

Por último, vamos falar dos programinhas que facilitam seu becape diário. Até pouco tempo atrás, o mais famoso deles era o Retrospect, da Dantz, utilizado principalmente para volumosos becapes em rede. Hoje já existe uma solução para o usuário caseiro. O Speed Doubler 8 tem uma função, chamada Copy Agent, que automatiza o becape de arquivos. Você pode fazer com que ele faça cópias semanais, diárias ou horárias de determinados arquivos ou pedir que ele faça alguns tipos especiais de becape, como o Smart Copy (copia só os arquivos novos) ou o Synchronize (compara arquivos entre dois discos e os deixa idênticos, substituindo os mais velhos pelos novos). M

Poupando tempo com os Labels

Subestimado por muitos, o Label é uma das poucas funções existentes no Mac OS que não foram copiadas pelo Windows. Eles trazem a possibilidade do usuário fazer sua própria indexação de arquivos, além das tradicionais visões por nome, tipo, tamanho etc. Um uso bastante prático dos Labels é quando você instala um novo sistema (o Mac OS 8, por exemplo) e depois precisa ir adicionando suas velhas extensões e painéis de controle aos poucos para ver quais dão pau. Se você colocar um label nas extensões do 8, vai se confundir muito menos.

Control Panels — 29 items, 421.4 MB available

Name	Label
File Sharing	Mac OS 0
General Controls	Mac OS 8
Keyboard	Mac OS 8
Launcher	Mac OS 8
Mac OS Easy Open	Mac OS 8
MacLinkPlus Setup	–
Map	Mac OS 8
Memory	Mac OS 8
Modem	–
Monitors & Sound	Mac OS 8
Mouse	Mac OS 8
PC Exchange	Mac OS 8
PPP	–
QuickTime™ Settings	Mac OS 0
Singer	–
Startup Disk	Mac OS 8
TCP/IP	Mac OS 0
Text	Mac OS 8
Users & Groups	Mac OS 8

Organize suas extensões

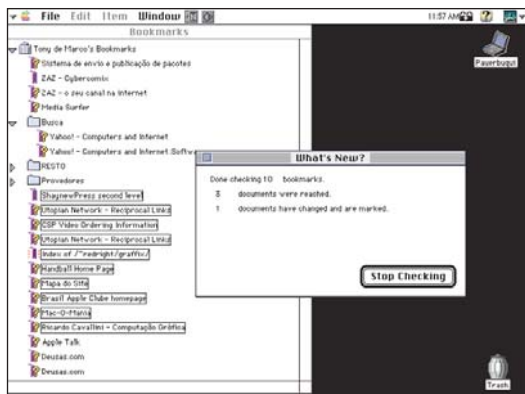
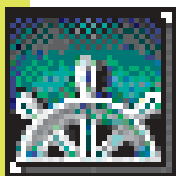
Dicas de Mac OS 8

• Para fazer um alias de um arquivo, é só arrastá-lo segurando as teclas ⌘-Option.

• O Mac OS 8 incorporou a extensão Object Support Lib ao sistema, mas alguns programas teimam em instalá-la, o que pode ocasionar conflitos. Dê um Find pelo nome da extensão e jogue-a fora para evitar problemas.

É superfácil fazer um aliás

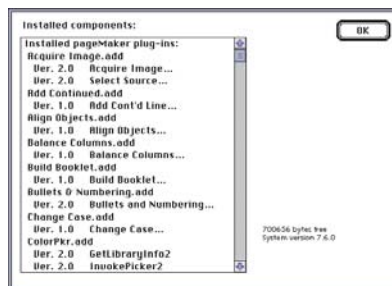
Cadê o link que estava aqui?

No Netscape 3, se você está com a janela de Bookmarks aberta, você poderá descobrir quais páginas bookmarqueadas mudaram desde a última vez que as visitou, escolhendo What's New no menu File. Você pode aplicar o comando em todos os bookmarks ou só em alguns selecionados. No Communicator, o comando What's New mudou para o menu View.

Descubra as páginas que mudaram de lugar

Mande sua dica para a seção SIMPATIPS. Se ela for aprovada e publicada, você receberá uma exclusiva camiseta da *MACMANIA*.

Conferindo o PageMaker 6.5

O PageMaker 6.5 tem seu próprio "About PageMaker" no alto da toolbox; segurando a tecla ⌘, dê um clique nesse item e pronto! Verifique os seus plug-ins, filtros de exportação e importação e dicionários (idiomas) instalados em seu programa. Confira também o Serial Number, o sistema e a quantidade de memória livre da máquina.

Sandra Nanakuma
São Paulo-SP

Confira tudo clicando no About

Estufando certo

• Se você mantiver a tecla Control pressionada enquanto joga arquivos sobre o ícone do DropStuff, ele irá deletar o arquivo original depois de comprimi-lo. Atenção, porque ele não joga o arquivo no lixo, mas some completamente com ele.

• Se você pressionar a tecla Option quando arrastar os arquivos para o StuffIt, ou quando escolher o menu Expand, você terá a opção de escolher as Preferences que ele irá aplicar no arquivo em expansão. Depois ele volta às preferências normais.

• Se você pressionar a tecla ⌘ escolhendo o "Expand..." no menu File, você poderá habilitar a seleção de uma pasta (ou do disco inteiro) para expansão, em vez de um único arquivo.

A hora do Hotline

Programa sai em versão final para Mac e beta para PC

Depois de quase um ano e inúmeras versões beta, o Hotline, um dos mais inovadores programas para colaboração e troca de arquivos pela Internet, chegou ao estágio comercial. Produzido por uma empresa homônima canadense, ele vem arrebanhando prêmios e conquistando usuários em todo o mundo.

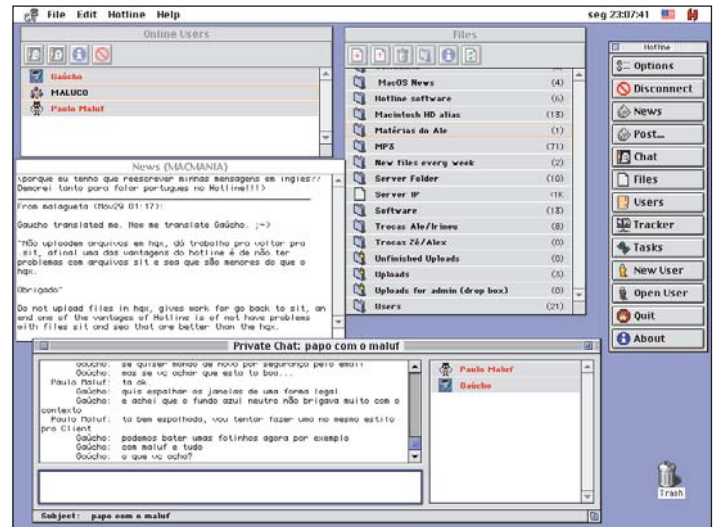
Para quem não leu a resenha que saiu sobre o programa na MACMANIA 34, aqui vai uma breve descrição: o Hotline é um programa que permite a troca de arquivos pela Internet, utilizando um protocolo mais rápido que o FTP (File Transport Protocol) utilizado pelos browsers de Web e permitindo que você continue um download (ou upload) de onde parou, caso a conexão caia. Além disso, ele permite chat (público e privado) entre quem está acessando um servidor e tem um quadro de avisos onde você pode postar mensagens.

Mas o melhor do Hotline é a possibilidade que ele dá de transformar qualquer Mac em um servidor, de uma maneira fácil e intuitiva. Se você tem espírito de webmaster, basta se conectar na rede com o Hotline Server e deixar o acesso livre para convidados (guest access on) para começar a trocar mensagens e arquivos com usuários do programa do mundo inteiro.

Para que os hotlineiros encontrem seu servidor, você precisa cadastrá-lo em um Hotline Tracker, servidor especial que serve para apontar os servers que estão no ar no momento em que você se conecta.

As possibilidades de uso do sistema são inúmeras e todo dia surge uma nova. Você pode, por exemplo, colocar seus desktops pictures ou sons favoritos para quem quiser puxar. Pode também deixar uma pasta de uploads para aumentar a sua coleção com presentes de visitantes do seu servidor (faz parte da etiqueta do Hotline fazer uploads em servidores de onde você baixa alguma coisa).

Existem servers que disponibilizam arquivos MP3 (formato MPEG layer 3), um tipo de compressão que deixa faixas inteiras de trilhas de CD com 1/10 do tamanho (um arquivo de 40 Mb fica com 4 Mb). O resultado é uma febre de servers com MP3 de todos os tipos: do pop a MPB.

Você pode trasformar qualquer Mac em servidor

É um programa intuitivo e fácil de usar

É claro que toda essa facilidade de download e colaboração é um perigo quando cai em mãos erradas. O Hotline deu um novo sentido ao termo Warez (cópia pirata de programas comerciais), com dezenas de sites de adolescentes maníacos pela troca de programas.

Por outro lado, existem aqueles que levam o programa a sério, fazendo dele uma ferramenta de trabalho colaborativo, como a Avid, que está usando o Hotline para disponibilizar a seus clientes updates e informações sobre seus programas de edição de vídeo.

Outra polêmica é a futura entrada do PC no mundo Hotline. Em poucas semanas de existência, a versão beta para Windows já provocou uma enxurrada de servidores de PC nas listas dos trackers de Hotline. É claro que os macmaníacos que usam o programa não gostaram nada disso. Alguns mais radicais ficam postando mensagens contra a distribuição da versão Windows do programa em servidores de Mac.

TESTANDO O SERVIDOR

Para realizar esta matéria, a MACMANIA colocou no ar o primeiro servidor de Hotline brasileiro ligado ininterruptamente à Internet (você pode visitá-lo no endereço 200.246.131.100). Apesar do grande tráfego de visitantes, o servidor, baseado em um Power Mac 4400, se mostrou bastante estável. Até o fechamento desta matéria, ele contabilizava 21 dias de funcionamento sem um único pau.

A grande questão do uso dessa tecnologia é, obviamente, a segurança; afinal, você está disponibilizando parte do seu disco rígido para qualquer pessoa puxar e colocar arquivos.

Segundo Jason Rocks, da Hotline Communications, o programa "é suficientemente seguro, exceto pelos Trojan Horses (Cavalos de Tróia), contra os quais é impossível se proteger no Mac OS". Contra esses programinhas, aparentemente inocentes mas que escondem armadilhas capazes de apagar seu disco ou entregar suas senhas a hackers inescrupulosos,

Dicas de HotLine

•Use o velho shortcut do get info (⌘-I) do teclado para saber infomações sobre um folder/arquivo ou usuário.

•O Hotline tem uma boa implementação do Drag & Drop. Você pode arrastar um arquivo do seu desktop para a pasta de uploads de um server, ou arrastar um arquivo de um server para o seu disco.

Essas dicas valem ouro

•Toda janela de listas (trackers, users ou files) do Hotline tem um comando Find embutido. Experimente digitar MP3 com a janela de tracker ativa. O programa vai achar o primeiro servidor cuja definição contenha a palavra.

•Se você tem uma conta em um servidor de Hotline, você pode abrir uma janela para colocar seu ID e senha na própria janela do Tracker. Basta segurar a tecla Option e clicar no primeiro botãozinho do tracer. (Ver tela ao lado)

Jason tem uma receita preventiva: "É só não rodar os programas dos quais suspeita, que você estará totalmente seguro".

Ou seja, as precauções com programas baixados pelo Hotline devem ser as mesmas utilizadas com programas adquiridos em BBSs ou pela Web: tenha sempre à mão um bom programa antivírus (ainda mais agora que os pecezistas estão chegando).

Em resumo, o Hotline 1.2.1 é um programa maduro, com possibilidades de uso em intranets, extranets ou mesmo por usuários caseiros que queiram fazer amigos pela Internet. Seu sistema de troca de arquivos está muito bem implementado, mas ainda há espaço para melhorias nas áreas de troca de informações (como um News privado ou a possibilidade de postar algo além de caracteres ASCII). O gerenciamento à distância do servidor, feito também pelo programa cliente, também poderia ter algumas ferramentas de análise adicionais. Quem quiser pode fazer o download do programa (tanto o servidor como o cliente) no site da empresa. O demo funciona por 15 minutos, após os quais a conexão é terminada e você precisa sair e entrar no programa de novo. É um sistema irritante, mas que permite desfrutar de todas as funções do programa antes de comprá-lo.

A versão Cliente custa US$ 25, o Server, US$ 35 e as duas juntas saem por US$ 50. **M**

ALEXANDRE MORAES

É, entre outras coisas, administrador do servidor de Hotline da MACMANIA, atendendo pelo nick de Gaúcho.

ONDE ENCONTRAR

Hotline Copmmunications: www.hotlinesw.com

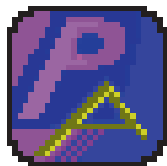
Print Artist 4.0 Platinum

Faça fácil cartões, etiquetas, convites...

Todo mundo que compra um Mac já está com pelo menos um pé no DTP. Afinal, esse é um dos campos onde a Apple ainda detém uma boa fatia de mercado. Mas nem todo mundo quer ou precisa gastar US$ 900 em um QuarkXPress ou PageMaker para fazer pequenos trabalhos gráficos.

O Print Artist nem se compara a esses superprogramas de editoração eletrônica. Ele é indicado principalmente para usuários domésticos que procuram um pouco de diversão ou querem apenas quebrar o galho, personalizando seus próprios cartões, fazendo uns convitinhos para festas etc.

Ele é o sucessor legítimo do antigo Print Shop DeLuxe, programinha que durante anos ajudou muita gente a fazer um trabalho de editoração eletrônica caseiro eventual.

Faça seu próprio calendário

O pacote contém quatro CD-ROMs, mas apenas dois deles são compatíveis com Mac (que tal convencer um amigo pecezista a rachar o pacote com você?). Infelizmente, as versões não são iguais. A versão PC possui um software a mais, o iPhoto Express, que permite modificar cores, clarear, retocar ou recortar fotografias. Bem que a Sierra podia ter colocado um programa equivalente (podia ser até um shareware como o Graphic Converter) na versão Mac.

É muito fácil usar a barra de ferramentas

A principal atração, o Print Artist, oferece 32 mil cliparts, 2.500 layouts pré-definidos, 7 mil fotos prontas e 300 fontes diferentes. Com ele é possível criar cartões de visita, papel timbrado, banners, etiquetas etc.

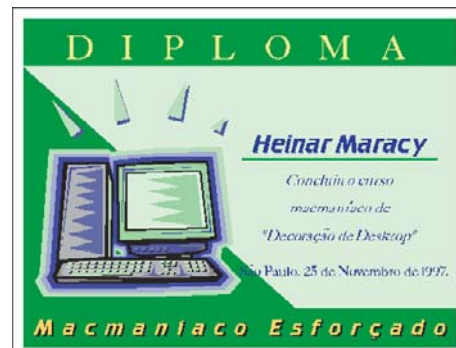
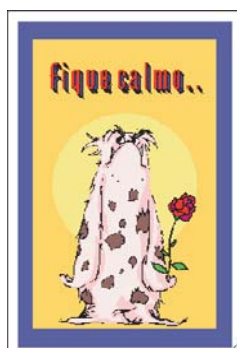
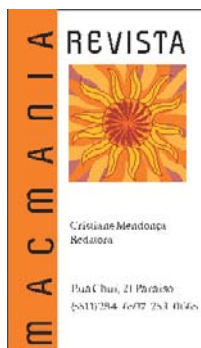
Para executar um trabalho, você precisa seguir os seguintes passos: depois de instalar os aplicativos no seu disco, selecione um tipo de projeto no menu, que pode ser desde cartões até certificados. Em seguida, escolha a categoria em que ele se encaixa (por exemplo: eventos, aniversário, escritório...) e o layout que você quer usar. Aí é só personalizá-lo, colocando o texto que quiser, e imprimir.

Você também pode criar seus próprios layouts com uma tela em branco, ou modificá-los completamente nas templates. O Print Artist permite importar imagens PICT e JPEG.

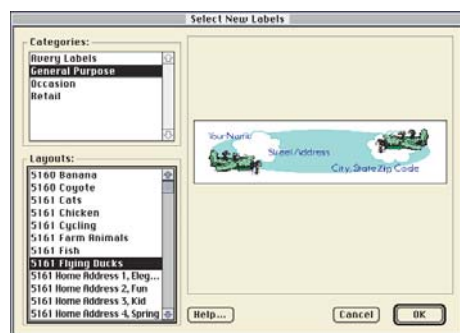
Você pode também copiar um texto de um processador e colar em uma janela de inserção de texto.

O Print Artist não é nenhum FileMaker, mas com ele é possível criar etiquetas personalizadas e imprimi-las em série e no tamanho que desejar.

Para quem é chegado em trabalhos manuais, é bom saber que o programa possibilita criar caixinhas de presente em vários formatos. Você escolhe o modelo, personaliza e, depois de impresso, é só recortar e montar.

O efeito de texto é uma dessas funçõezinhas inúteis, mas que é diferente. Com ele você pode criar efeitos que irão deixar o seu texto mais original, como, por exemplo, esticar, curvar, aumentar, diminuir, entortar...

Etiquetas, cartões de visita, banners e diplomas, tudo que a sua imaginação mandar

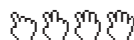
O manual em português é meio capenga, mas o Help Online contém dicas legais de como usar a barra de ferramentas, explorar cada função e, o mais importante, como imprimir.
De brinde, além da montanha de clip arts, o pacote traz o manjado Kai's Power Goo, que transforma e deforma fotos e imagens digitais, um programinha sem utilidade, mas bem divertido.
A típica brincadeira do estica-e-puxa de imagens que o Goo oferece possui uma interface bem simples, com dois módulos principais. O primeiro é o Goo Room, para manipulação de imagens, o outro é o Fusion Room, que junta os pedaços de imagens distintas. Não tem muito a ver com o objetivo principal do programa – fazer cartões e itens de papelaria – mas a cavalo dado não se olha os dentes.
O desempenho deixa a desejar. Os requisitos de sistema mínimo pedem um chip de 68040, porém num Quadra 605 os aplicativos ficam superlentos, mas rodam satisfatoriamente num PowerPC; a impressão também é demorada, mas nada grave que não possa ser superado.
Enfim, o Print Artist é um programa simples, com algumas limitações, mas com um bom número de recursos pelo preço que é vendido. É legal para quem quer ter um gostinho da editoração eletrônica e treinar para, quem sabe um dia, se tornar um verdadeiro designer!

Aplique todo tipo de efeito escalafobético no seu texto

Vários layouts de etiquetas

Transforme seu Mac numa papelaria

PRINT ARTIST 4.0 PLATINUM

Sierra On-Line
BraSoft: (011) 285-5344
www.brasoft.com
Preço: R$ 75

Você pode até fazer caixas de presente

Fique ligado

DTP: *Desktop Publishing ou Editoração Eletrônica. Fazer publicações no computador.*
PICT: *É um formato de arquivo gráfico, ou seja, uma das maneiras pelas quais você pode salvar uma imagem no computador.*
JPEG: *(Joint Photographic Experts Group) também é um formato de arquivo gráfico, utilizado para a compactação de arquivos extensos de imagens coloridas, muito usado na Internet.*

ClarisWorks 5

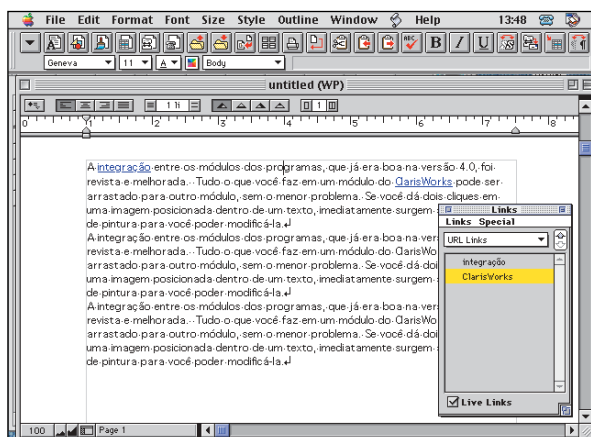
Nova versão traz mais integração entre módulos

Digamos que você possui um Performa 630 com alguns meguinhas de RAM. Você usa bastante o seu processador de textos, mas não o tempo todo. Precisa catalogar alguns itens em um banco de dados e, de vez em quando, precisa fazer uns loguinhos para incrementar suas páginas. Para completar, alguém pediu a você que envie um texto em HTML para publicar em um site. Se nós considerarmos algumas ou todas as situações acima ocorrendo no dia-a-dia de um usuário Mac, fica no ar a pergunta: qual é a maneira mais rápida, prática e barata de resolvê-las?
Pois bem, você vai comprar o seu pacote de aplicativos de escritório. O que temos no mercado? A Microsoft possui o já arcaico Office 4.2, que ocupa uma enormidade de espaço em disco, não se encaixa bem em um monitor de 14 polegadas e é lento, muito lento para máquinas de capacidade média/baixa. O prometido Office98, que segundo a Microsoft será melhor do que a versão para PC (que incrível!), não tem data definitiva para ser lançado, e só vai rodar em Power Macs.
Temos o Corel Word Perfect, que é uma gracinha de aplicativo, mas não possui bancos de dados e também só roda em PowerMacs.
Finalmente, temos o aplicativo "default" dos Macs, que é o ClarisWorks, agora na versão 5. Se existe alguém neste planeta que nunca ouviu falar nele, aqui vai uma definição: o ClarisWorks 5 é uma suíte (conjunto de aplicativos) que permite a você produzir os documentos básicos de um escritório ou negócio (cartas, memos, currículos, planilhas, bancos de dados, newsletter, logotipos, ilustrações etc.).
Disponível para Mac e PC (se bem que em português só será vendido para PC), o ClarisWorks 5 não se diferencia muito de seu antecessor 4, pois o programa não oferece muito espaço para melhorar. Por incrível que pareça, ele aparenta ser redondo o suficiente para manter sua estrutura básica inalterada sem perder vitalidade.
O ClarisWorks dá conta de um escritório sem maiores problemas. O fato de se integrar com outros programas da Claris, como o E-Mailer e o FileMaker Pro, faz com que sua versatilidade seja ainda maior. Toquei o meu estúdio só com o ClarisWorks (ainda na versão 3.0) por um bom tempo. Quando precisei de um banco de dados mais parrudo, migrei para o FileMaker Pro sem maiores problemas e sem sofrimentos.

Zoe o barraco com o novo editor de texturas

A planilha do ClarisWorks é realmente uma baba para qualquer um. É claro que ela não tem alguns dos recursos que um PhD em Econometria precisa para trabalhar (mas quantos de nós tem PhD em Econometria?). Os módulos de desenho e pintura também não se comparam ao Quark, FreeHand ou Illustrator, mas a maioria dos usuários caseiros não precisa de tal complexidade para fazer um simples banner ou aplicar um clipart no papel timbrado que criou.

AS MUDANÇAS

A principal mudança de interface do programa é a barra de botões, que cria atalhos para as principais funções de cada módulo.
À primeira vista, parece uma recaída da Claris rumo a um design de interface estilo Microsoft, mas essa impressão se desfaz com uma análise um pouco mais aprofundada.
Clicando em um triângulo no canto esquerdo da barra, você pode alternar entre a barra de botões referente ao documento em que você está e outras barras. Você tem quatro alternativas de barras de menus:
Default - Uma barra básica para executar os diversos aplicativos do CW5.
Internet - É a maior novidade do programa, com botões bem parecidos com os do Claris Home Page. Através dela você pode acessar seu programa de email, criar conteúdos HTML simples, inserir links e visualizar tudo isso em seu browser favorito. Para quem não tem um BBEdit na máquina, até que quebra um galho. Você pode inclusive customizar os tags, o que pode ser útil para criar gabaritos e páginas dinâmicas simplezinhas. Além disso, ele faz a conversão de PICT para GIF.
Assistant - Vem com um monte de templates para tudo quanto é tipo de documento. Pena que está tudo em inglês. Útil se você tiver saco para traduzir e adaptar.
Document - Barra espartana, com os recursos básicos necessários para a manipulação do documento.
Outras - Além dessas, você pode criar sua própria barra com botões que acionam suas macros favoritas.
Um dos motivos pelos mais de dois anos entre a versão 4.0 e a nova versão do ClarisWorks foi a decisão da Apple de fazer do programa um exemplo da tecnologia OpenDoc. A Apple acabou desistindo de sua tecnologia de software componente, mas parece que toda essa experiência deu boas idéias aos programadores do ClarisWorks.

Crie links para URLs ou para outras páginas de texto

A integração entre os módulos dos programas, que já era boa na versão 4.0, foi revista e melhorada. Tudo o que você faz em um módulo do ClarisWorks pode ser arrastado para outro módulo, sem o menor problema. Se você dá dois cliques em uma imagem posicionada dentro de um texto, imediatamente surgem as ferramentas de pintura para você poder modificá-la.

O módulo de pintura ganhou um providencial editor de texturas, que permite criar padrões de fundo e pincéis personalizados com qualquer imagem, bastando dar Copy e Paste na janela do editor.

OS BURACOS

O ClarisWorks 5 permite criar home pages básicas em seu módulo de processamento de texto, que depois podem ser salvas em HTML. Imagens PICT são convertidas para GIF ou JPEG e é possível editar alguns tags no menu Preferences. Infelizmente, sua conversão para HTML é bem precária. Nem as próprias templates que vêm com o programa abriram corretamente no Netscape.

O programa permite a interação com browsers e programas de e-mail, mas a sua interface de comunicação online, ou seja, o emulador de terminal, ainda é precária, seguindo o velho estilo emulador de terminal. Outro buraco é o fato de não haver um tradutor para o Word 97. Você precisa ir até o site da DataWiz e adquiri-lo separadamente. A versão PC, porém, já vem com o tradutor.

O módulo processador de texto é simples e eficaz, mas não tem funções mais sofisticadas, como corretor ortográfico. Se você acha esse tipo de função algo imprescindível, vai ter que esperar o Aurélio ou o Word em português para Mac.

EM RESUMO

Todos nós temos de escrever um dia. Também fazemos uma planilha para sobreviver. Às vezes, até mesmo ousamos criar um desenho ou uma arte. Nossas necessidades podem também incluir a tarefa de criar um banco de dados para informações pessoais ou profissionais.

Enfim, precisamos de um programa que possa dar conta das nossas necessidades básicas de sobrevivência no universo da informática.

Assim como o Mac é o computador “for the rest of us”, o Claris Works 5 é o aplicativo “para nós, pobre mortais que necessitam cada vez mais do computador para organizar a vida, mas que não podem perder muito tempo com isso”.

J.C. FRANÇA
É diretor da Usina de Imagens e está alfabetizando seu filho de 3 anos em HTML.

CLARISWORKS 5.0

Magna: (011) 811-5936
www.magnadistr.com.br
Preço: R$ 130

Resenha
LUIZ FERNANDO DIAS
VITÓRIA MUZI
VALTER HARASAKI

QuarkXPress 4.0

Chega ao Brasil a nova versão do aclamado programa de DTP

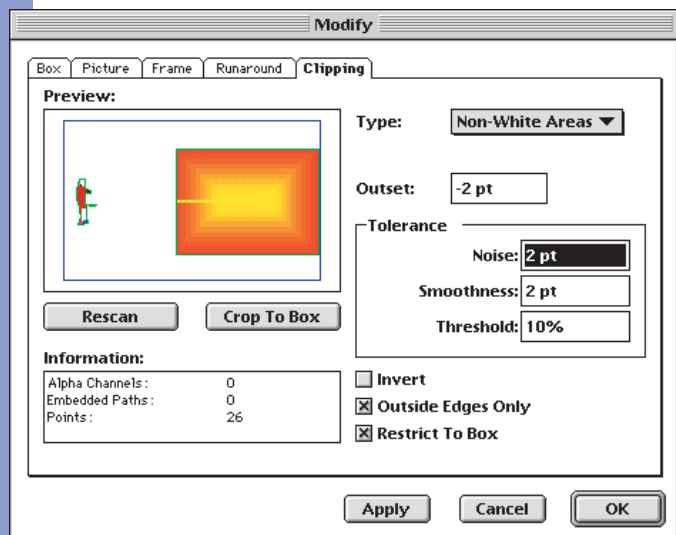
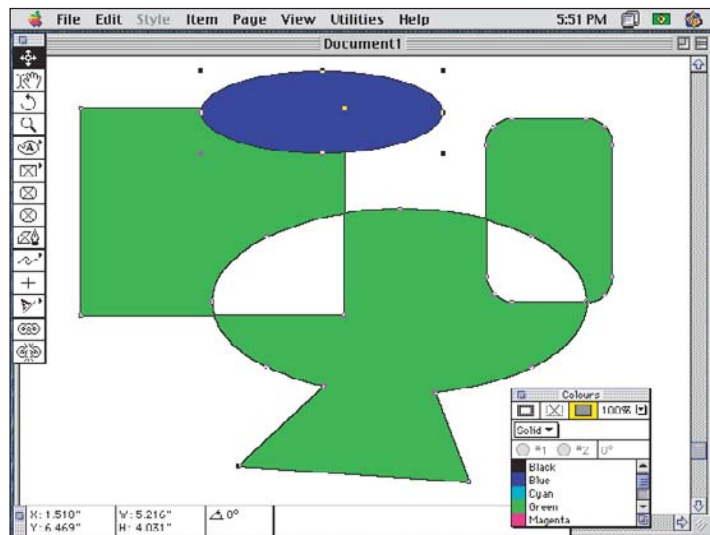
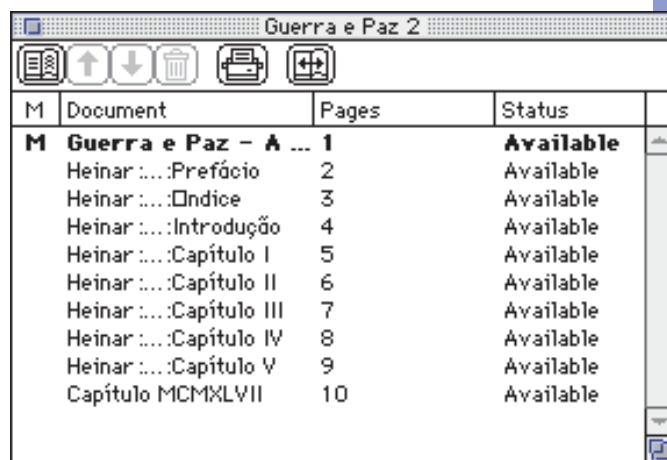
Um dos programas favoritos dos designers que trabalham com Mac, o QuarkXPress é provavelmente o software que mais tempo ficou sem modificações expressivas. A versão 3.0 foi lançada no início de 1993, quando o sistema operacional dos Macs ainda era o System 7.0 e os Power Macs ainda nem existiam.

Nesse período, o PageMaker, seu principal rival, mudou de dono e passou da versão 4 para a 6.5, agregando novas funções como integração com a Web e com o Photoshop. Já o Quark passou de 3.0 a 3.32 somente corrigindo bugs e atualizando o programa para as novas versões do sistema e para o processador PowerPC, além de distribuir ou incorporar algumas XTensions no pacote standard do programa.

A filosofia dos criadores do QuarkXPress deve ser "em time que está ganhando não se mexe". Porém, essa nova versão vem sendo anunciada há pelo menos três anos. A própria Quark vem distribuindo boletins anunciando quais seriam as novidades para a nova versão desde 1994, sempre que surgia uma nova versão para o PageMaker – deixando os fãs e usuários do Quark na seguinte dúvida: "Aguardo a versão 4 ou troco pelo PageMaker?"

Não é preciso ser a Mãe Dinah para adivinhar os efeitos que vamos cansar de ver em 98

MAIS PRODUTIVIDADE

Apesar de todas as melhorias, o novo Quark possui interfaces e menus muito parecidos, quando não iguais, aos da versão 3.32. Para quem já está habituado, bastam alguns minutos para entender como a nova versão funciona. A exceção fica por conta do menu de impressão, que embora agrupe todas as funções em um único menu, ficou mais confuso e trabalhoso de usar.

Modificar itens ficou mais fácil com essas janelas agrupadas

O novo Quark não é nenhum FreeHandão, mas quebra o calho

Novidades

Muitas novidades foram incorporadas ao Quark 4.0, algumas bastante aguardadas:

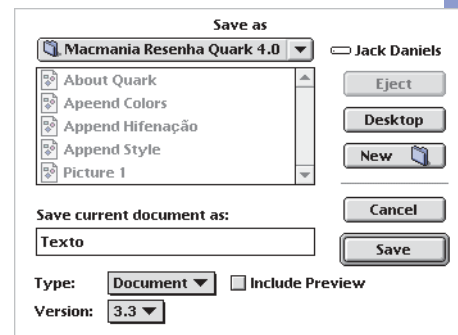
- ***Character Styles** (Estilo por caracteres): agora você pode criar estilos e aplicá-los somente nas letras ou palavras que desejar, mesmo no meio de uma frase. O estilo não fica limitado aos parágrafos, como nas versões anteriores.*
- ***Curvas Beziers:** o Quark 4.0 não é um programa de ilustração, mas permite criar formas e linhas vetoriais. Dá até para fazer algumas ilustrações bem bacanas sem sair do programa.*
- ***Transformação de grupos:** dá para agrupar vários objetos (até mesmo a página toda) e deformar, ampliar ou reduzir todos os objetos ao mesmo tempo.*
- ***Transformar textos em curvas:** apesar de não ser muito preciso, é possível transformar textos selecionados em caixas de imagem ou de texto.*
- ***União de caixas:** parecido com o Path Operations do FreeHand, permite unir, interseccionar ou subtrair dois ou mais boxes de imagens ou texto.*
- ***Editor de linhas:** um novo comando no menu permite criar linhas e setas à vontade.*
- ***Qualquer box** criado pode ser transformado em box para texto ou imagem ou ser deixado simplesmente vazio.*
- ***Recorrer texto** em torno de imagens ou outro texto ficou muito mais fácil de entender e aplicar. Permite até editar clipping paths do Photoshop ou criá-los diretamente no Quark.*
- ***Textos em Curvas:** você cria uma curva e escreve direto sobre ela.*
- ***Suporte a ColorSync***
- ***Gerenciamento de PPDs:** é o fim da imensa lista de PPDs para você escolher o que você quer utilizar. Basta escolher uma vez os PPDs que você costuma usar no "PPD Manager".*
- ***Possibilidade de escalar imagens até 1000%.** A ampliação da visualização da página vai até 800%.*
- *Na barra inferior você consegue caminhar pelas páginas do seu arquivo, como no PageMaker.*

De maneira geral, a Quark conseguiu fazer um bom trabalho de atualização do programa (também, com quatro anos para pensar a respeito…). As novas funções dão maior produtividade ao designer, permitindo executar facilmente tarefas que anteriormente necessitavam um vaivém sem fim entre o Quark e um programa de ilustração para poder converter textos em curvas e fazer máscaras de imagens ou formas irregulares para blocos de texto.

Uma ferramenta para criar documentos longos, como livros

Muitas coisas das quais os usuários do PageMaker se vangloriavam também foram incorporadas ao Quark. As janelas foram agregadas de uma forma clara, otimizando o espaço no monitor, mas continuam sendo acessadas pelos comandos antigos, coisa que não ocorreu nos programas da Adobe após a "unificação de interface" que ela realizou.

Para facilitar ainda mais o upgrade, o Quark 4.0 permite salvar um arquivo em formato 3.3, eliminando incompatibilidades de versões entre cliente e bureau. Mas nem todas as novas funções de layout são corretamente convertidas para a versão anterior. Em comandos onde se estipula a formatação do arquivo, como New Document e Document Setup, aparecem agora as opções de orientação, para facilitar o entendimento do que é um arquivo Tall e um Wide.

A função "append", ou seja, importação de estilos, cores e hifenação de um documento de Quark para outro, foi sensivelmente melhorada, podendo ser executada de uma vez só. Em uma única janela é possível ver detalhes, como composição de cores, tipos de fonte e tamanhos dos itens a serem capturados para o novo arquivo.

Salve em 3.3 mas cheque o resultado

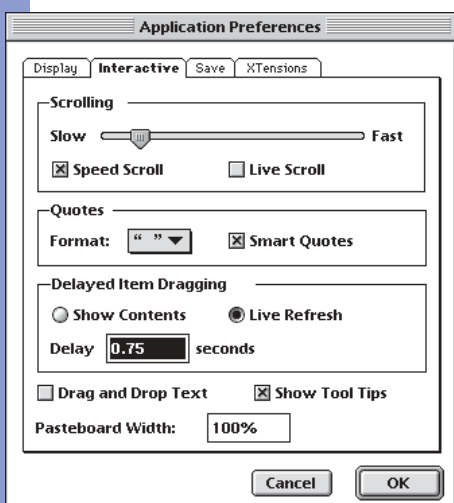
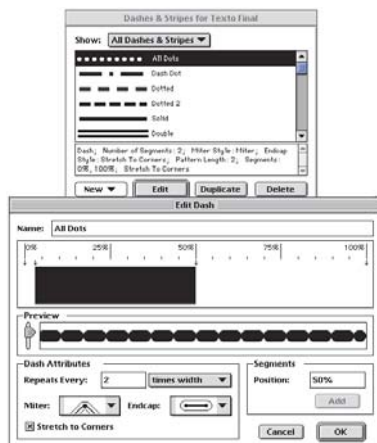
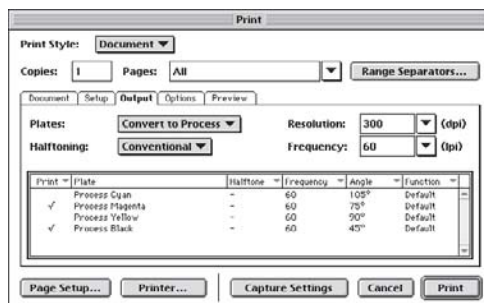
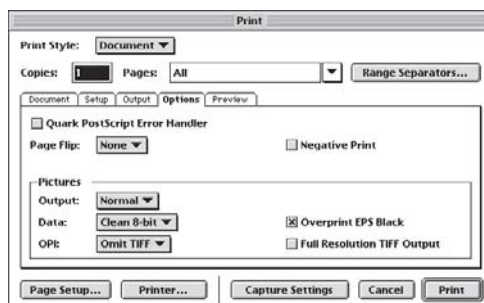
Outro item melhorado foi o comando "Save Page as EPS", que traz opções como bleed, spread e preview (TIFF, PICT ou None), além das que já existiam.

Essa é para não esquecer de importar "aquela" cor Pantone

Algumas mudanças que vão poupar muito tempo de trabalho são a redução automática para fazer o arquivo caber em um tamanho específico de papel (Fit in Print Area); conversão instantânea de spot colors para quadricromia; impressão de páginas alternadas (como 3, 5 e 9, função que já existia há tempos no PageMaker) e preview de impressão para evitar erros de corte e orientação.

O que faltou mudar

Eles tiveram todo o tempo de que precisavam, mas não fizeram totalmente a lição de casa. A interface do QuarkXPress 4 mantém várias antigas e inexplicáveis deficiências:

- ***Falta de múltiplos Undos.*** *Pior, o Undo ainda simplesmente não existe para várias funções.*
- ***Cadê o editor de tabelas?*** *Fazer tabelas no Quark ainda é trabalhoso, baseado em tabulações e não em planilhas tipo Excel.*
- ***Collect for Output:*** *ainda esperamos uma versão que colete todas as fontes utilizadas no documento, e não que somente as liste.*
- ***Limites do Pasteboard:*** *permanecem apertados. Quem quiser ter mais espaço para trabalhar vai ter que continuar usando a temível XTension Pasteboard XT.*
- ***Visualização burra:*** *Se você dá um comando de visualizar página (Fit in Window, ⌘-0) com parte da página anterior página visível, a vista pula para ela. Idem para o Paste.*
- ***Microsoftismo:*** *Os elementos de interface são à revelia do sistema operacional, como costuma fazer uma certa empresa situada em Redmond. As scroll bars e paletes são iguais as do System 7, não importa a versão do seu sistema operacional.*

As Preferências também foram agrupadas

Edite milimetricamente suas linhas

Imprima páginas alternadas ou sequenciais

Print e Page Setup em uma mesma janela

Saiba tudo sobre aquela imagem

Tanta extensão exige alguém pra organizar

REVOLUÇÃO GRÁFICA

O Quark 4.0 coloca novas e poderosas armas nas mãos dos designers gráficos. Armas que podem ser usadas para o bem ou para o mal. As novas opções de caixas de figuras e textos, por exemplo, totalmente editáveis, possibilitam que textos sejam transformados em caixas de figuras, coisa que até agora demandava um trabalho monumental. Agora qualquer panga faz.

Você pode também escrever um texto recorrendo nas curvas bezier (como no FreeHand ou Illustrator) e utilizar as curvas para editar caixas de figuras.

Também tem coisas importantíssimas para quem trabalha na pauleira e às vezes se esquece de alguns detalhes, como informações na própria janela do "Get Picture" sobre a resolução, o formato, data e separação de cores de uma imagem importada.

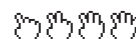
Até o fechamento desta edição, nenhum bureau em São Paulo estava aceitando arquivos em Quark 4.0, mas alguns deles prevêem estar utilizando o programa até o final de janeiro. Assim, para usar todos os recursos disponíveis, você precisa criar um arquivo PostScript do seu documento antes de enviá-lo para o bureau, ou aguardar que ele se atualize.

A boa notícia é que finalmente temos no Brasil um distribuidor oficial do Quark, a revenda Apple MacMouse. A previsão da empresa é começar a vender o QuarkXPress 4.0 por aqui a partir da segunda quinzena de janeiro. A empresa está trabalhando com o preço de R$ 1.300 para o produto, mas avisa que é possível que esse preço fique menor, de acordo com as taxas de importação. Também está sendo avaliada uma política de upgrade para usuários do Quark 3.3. **M**

VITÓRIA MUZI
LUIZ FERNANDO DIAS
Trabalham na Ciclo Graphics.

WALTER HARASAKI
Trabalha no bureau de criação Idéia Visual.

QUARKXPRESS 4.0

Quark: www.quark.com
MacMouse: (011) 884-7799
Preço: R$ 1.300

Quark 4 e ColorSync: é ver para crer

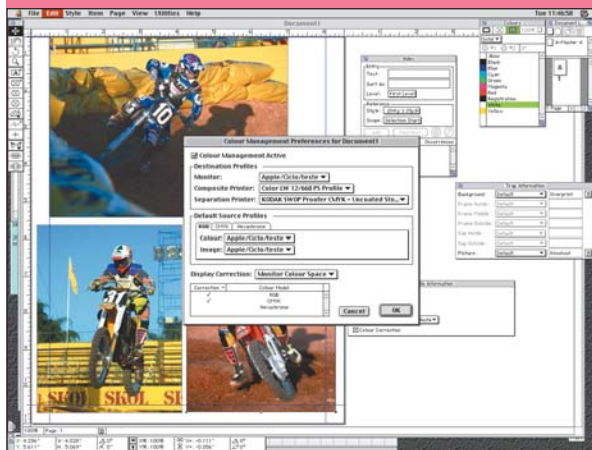



Figura 1

Figura 2

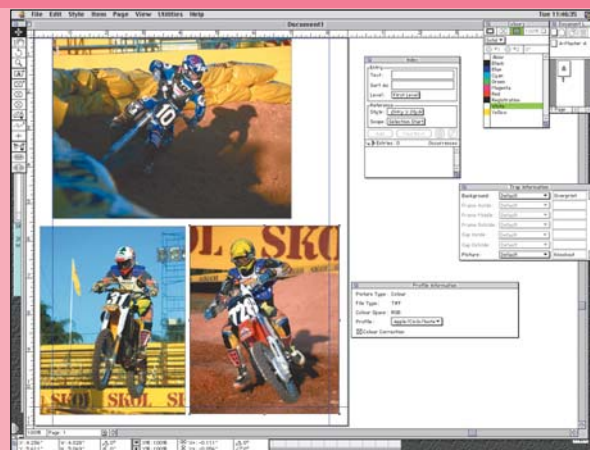
Um dos maiores trunfos do Quark 4 é a calibração de cores implementada através do ColorSync. Ela só não é perfeita porque, para gerar profiles (perfis) de saída ColorSync para todos os seus equipamentos, você precisa de um programa específico, como o CompassProXT.

Utilizei um Colortron 2 (aparelho que mede a luz e a tonalidade de cor do monitor) para calibrar meu monitor, gerando assim um "profile" para ele.

Na impossibilidade de gerar um profile de saída, trabalhei com um preexistente (Kodak Proofer Uncoated), que gerou um resultado bem próximo do que poderia obter no Photoshop. Usei três imagens em RGB, com cores vivas.

As Preferences do Quark têm agora uma nova função relativa à calibração de cores (figura 1). Nesta janela dei entrada dos profiles com os quais estava trabalhando – monitor (que pode ser estendido para o scanner para calibrar o conjunto entrada/meio/saída), a saída de fotolito (no caso, como já foi dito, trabalhei com um profile da Kodak) e a prova colorida/composite. Bom, mas para que serve tudo isso? A idéia da Apple, seguida à risca no Quark 4.0, é garantir que a imagem escaneada, a que você vê no monitor e a que sai na impressora tenham coerência entre si. Assim, qualquer ajuste que você faça na tela será reproduzido na impressão, com todo o trabalho de adequação da imagem à saída (imagesetter ou prova colorida) sendo realizado pelo Quark. Dessa forma, você pode trabalhar sem preocupação com imagens RGB, o que gera imagens menores, mais espaço no seu disco e maior produtividade. Lindo, não?

Após ter feito tudo isso, importei três imagens RGB e, para felicidade geral, elas ficaram idênticas ao original, e com as mesmas cores que apresentavam no Photoshop. (figura 2). Ponto para o Quark, que através dessa função permite a aprovação de um layout em plena tela do computador.

Na mesma figura você pode ver que agora o Quark tem uma nova janela que permite obter todas as informações de uma imagem – qual o padrão de arquivo e de cores em que ela se encontra, se está com correção de cores e qual seu profile de entrada (em que scanner ela foi digitalizada). Quer dizer, se temos uma imagem que veio de um scanner calibrado, outra de um monitor do seu amigo e outra do seu monitor, e se os três periféricos possuem "profiles" de calibração, basta informar ao Quark, mudando o profile nesta janela no momento de importar a foto.

Na hora da impressão, é só informar o Quark se o trabalho será impresso com separação de cores, ou em uma impressora colorida/PB, que ele sabe que ajustes deve usar para a saída. (figura 4). Caso você queira utilizar uma impressora diferente das que estão no Preferences, é só mudar na hora da impressão em uma das janelas existentes (figura 3).

As vantagens disso são várias. É possível usar uma imagem final em um layout de aprovação, determinando no Quark qual vai ser a saída (laser, jato de tinta etc.), que ele trabalha junto com o ColorSync para obter um melhor resultado naquele tipo de impressão. Uma vez o layout aprovado, a mesma imagem é enviada para um bureau que tenha um profile Colorsync gerado para sua imagesetter e pronto! O que você viu na tela é a mesma coisa que seu cliente viu no layout e verá no produto final.

LUIZ FERNANDO DIAS

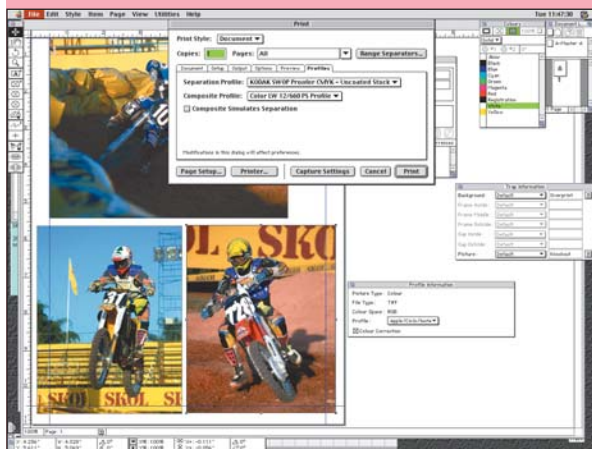



Figura 3

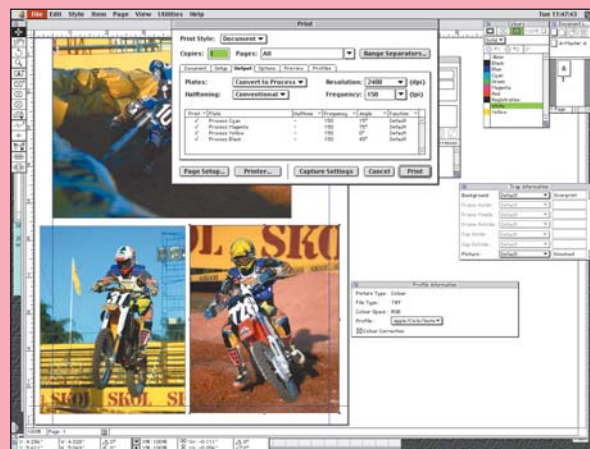



Figura 4

Web Sites que Funcionam

Os conselhos de um velho designer

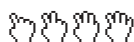
Roger Black é um diretor de arte ortodoxo. Fez o projeto gráfico de dezenas de publicações e sua cria mais famosa é a revista Rolling Stone. Fontes clássicas, com serifa tijolada, letras coladinhas, fotos grandonas, muito preto, branco e vermelho são os elementos que Black adora usar e constituem sua marca registrada. Constantemente acusado de fazer sempre a mesma coisa, Roger não liga para os críticos e chama isso de estilo. Defende-se dizendo seguir regras claras e historicamente eficientes.

Em 1994 ele fincou sua bandeira na Web ao criar o Interactive Bureau, um estúdio para atender seus velhos clientes na "nova" mídia. Não foi bem recebido pelo pessoal da Wired e outros "cidadãos da Net", que o vêem como um velho oportunista. Imagino o que devem achar do livro Web Sites que Funcionam, onde Roger fica o tempo todo falando "faça assim, não faça assado", "isso é bom (fui eu que fiz!)" e "isso é um lixo". Os novos designers, com seus fundos cafonas, fontes babacas e HTML nas coxas, detestam quando alguém os lembra que as velhas regras ainda valem. E é nessa tecla que o livro martela. Não é porque a Web sempre foi um bom lugar para fazer experimentos que devemos desrespeitar todas as normas e optar por um solução só porque ela é diferentona.

O livro é bonito e recheado de exemplos gráficos, bem impresso, mas com mancadas na editoração que deixariam o autor envergonhado. Logo ele, que se gaba de ter apostado no Macintosh desde o início (o livro está cheio deles) e posa, todo fashion, segurando um Newton. Usar os trabalhos do Interactive Bureau, como exemplo, ajuda a entender seus pontos de vista e são um mestrado em auto-promoção. Mas Roger Black, definitivamente, mata a pau quando dispara frases como esta: "Se nunca mais virmos um site sequer com sombras esfumaçadas em todos os botões e em todas as partes da tipologia apresentada, será demais". Uh-te-re-rê!

TONY DE MARCO

WEB SITES QUE FUNCIONAM

Editora Quark: 0800-133055
www.quark.com.br
Roger Black
240 páginas
Preço: R$ 54,90

Photoshop Efeitos Mágicos

Mais do que um belo livro de receitas

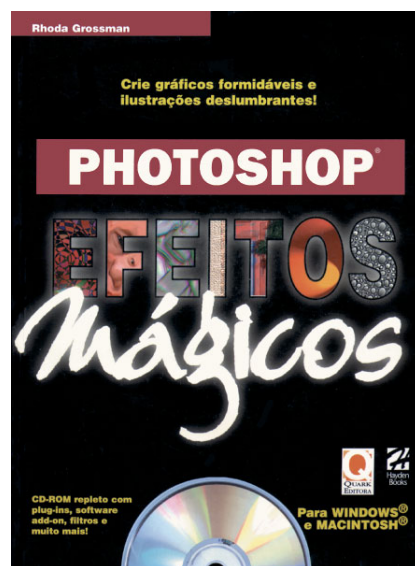
Uma piada corrente por aqui é que, para alguém poder usar o Adobe Photoshop, deveria ser exigido porte de arma, tamanho é o poder do programa tanto para o bem como para o mal... A variedade de manipulações e efeitos em imagens que se pode conseguir com ele é tão imensa que assombra os usuários e abre espaço para uma verdadeira indústria de manuais não-oficiais.

Este livro ensina o caminho mais curto para executar os truques mais úteis e conhecidos. Mas atenção: ele não ensina a usar o programa. A abordagem é totalmente prática, do tipo "para fazer isto, clique aqui, dê este comando e preencha com o valor X". Não se arrisque, portanto, a ficar dependente das receitas prontas do livro como se fossem uma muleta: se você quiser entender o que está acontecendo com os pixels (o que é essencial para poder bolar seus próprios truques), vai ter que recorrer aos tutoriais oficiais da Adobe, o que não é má idéia tampouco.

O enfoque propositalmente limitado do livro é bom porque uma enorme gama de truques é mostrada sucintamente, em apenas 230 páginas, sempre com bem ilustrados exemplos que usam imagens do CD-ROM anexo. Desse modo, o livro distrai e educa usuários de qualquer nível de habilidade, com dicas para todo mundo, e instiga o espírito de experimentação nesse programa que é terreno livre por excelência do acaso criativo. Os próprios exemplos dão a impressão de que é possível chegar a qualquer resultado e de que é requerido um firme senso de propósito da parte do usuário. Senão, das duas uma: ou ele se perde no meio de tantos filtros e comandos, ou executa um efeito excessivo e cafona, como se pode conferir à exaustão em quase toda publicação e na Web. Mas bom senso visual já é o assunto do Roger Black...

MARIO AV

PHOTOSHOP EFEITOS MÁGICOS

Hayden Books/Editora Quark: 0800-133055
www.quark.com.br
Rhoda Grossman
245 páginas, inclui CD-ROM para Mac e Windows
Preço: R$ 49,00

Que país é este?

Quantas vezes você já ficou ofendido, até mesmo enfurecido, quando algum chefe de Estado, geralmente de países mais ricos, confunde nosso país com algum vizinho terceiromundista? De onde será que eles tiram essa idéia? Como podem confundir esta potência em desenvolvimento com qualquer republiqueta de bananas?

É horrível a sensação de ser puxado para baixo, ser nivelado com povos que não conhecemos a fundo, cuja lembrança hollywoodiana invariavelmente nos remete a cenários paupérrimos e tórridos, onde homens bigodudos, de atitude suspeita, tramam e burlam todas as leis possíveis, com exceção à gravidade.

Ora, como pode ser isso? Simples. Fora das nossas fantasias de país emergente, que nos impedem de ver nossos vizinhos como iguais que são, o que nos resta é a dura realidade de que agimos como deliqüentes, ou, pelo menos, como cúmplices, mentindo e encobrindo nossas estruturas corruptas. E o que é pior, às claras. Qualquer estrangeiro sabe que no "Brazil" tudo se pode, com a quantia certa de dólares no bolso. Até relatório oficial já foi feito sobre essa nossa terrível peculiaridade.

A idéia de fazer algo errado e se safar da punição já entrou no nosso dia-a-dia, e em conjunto com a Lei de Gérson (mania de levar vantagem em tudo, de ser "ishperrrto") ajuda a piorar o que já é muito ruim: nossa imagem lá fora. Quer um exemplo?

Na hora de comprar um computador, muitos de nós saem como que possuídos pelo capeta, a pedir máquinas contrabandeadas à "la garantia soy yo", acreditando que estão fazendo um grande negócio. Ou, então, instalam uma única cópia de software nas trinta e duas máquinas da empresa, quando não raro nem esta cópia original existe, mas sim os CDs piratas.

Eu acho compreensível, mas não perdoável, que o proprietário de uma microempresa, desesperado, às vezes um ex-desempregado tentando sobreviver nessa recessão que atravessamos, submeta-se à tentação da ilegalidade, mas a coisa pega bem mais fundo.

No meu trabalho entro em contato diário com empresários e administradores de empresas de porte razoável que não pensariam duas vezes antes de chamar a polícia, caso algum de seus produtos fosse roubado ou copiado no mercado. Mas que acham a maior injustiça do mundo a Lei de Software.

– Uma cópia por máquina? Que absurdo!

Esses senhores esquecem ou desconhecem que um computador sem software é apenas uma caixa burra, que mal serviria para segurar a porta do seu escritório aberta (se for um PC, ainda é capaz de travar a porta!) e nem deveria ser considerado em funcionamento.

Choram de barriga cheia. Houve época, não muito tempo atrás, em que um simples software de diagramação ou ilustração não custava menos de US$ 1.500. Hoje o patamar é outro, e bem pior do que o valor de um software é o valor da multa aplicada, que pode chegar a duas mil vezes seu valor por computador.

Tom B.

Mas, por incrível que possa parecer, é justamente essa multa que ajuda a melhorar nossa imagem lá fora, deixando claro para os fabricantes de software que a legislação é realmente dura e, quando aplicada, obriga os espertinhos de plantão a legalizar seus ambientes de produção. Em países onde a pirataria come solta, algumas empresas adotam a chave de hardware (dongle) para evitar as cópias. Em alguns países do leste asiático, até essas chaves já foram pirateadas.

A política de apoio e suporte da maioria das empresas de software para esses países é uma só: virem-se!

Eu costumo dizer que infelizmente a Apple já existia no Brasil antes de se estabelecer por aqui. Nós trazíamos nossos Macs de todas as formas possíveis, e às vezes eu penso que o vício ficou. Só que a época é outra, nós batalhamos para trazer esses fabricantes, para abrir o mercado, e não podemos perder essas conquistas.

Acreditar que contrabando e pirataria é normal é não deixar que as empresas multinacionais possam se estabelecer aqui, não querer ter por perto quem defenda nossos interesses, quem possa traduzir softwares e manuais e dar suporte nessa língua que só nós falamos, na verdade, é nivelar por baixo. M

PAULO FRANQUEIRA
Consultor e sócio da Draft Consultoria.

Opiniões emitidas nesta coluna não refletem a opinião da revista, podendo até ser contrárias à mesma.